gamers' workshop

абонамент

Max payne

Unreal engine

grim fandango

Carmagedoon 2

ноемврри '98 цена: 6000 лв.

КНИЖАРНИЦИ КОМПЮТЪРЕН СВАТ

bgstore.com

за фенове

gamers' workshop - елиминирай първо при нас

Варна, ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/ тел: 052 / 607 974
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/ тел: 052 / 607 973
e-mail: comland@bgstore.com факс: 052 / 824 090
http://www.bgstore.com

GIANTS 3-7
LODE RUNNERZ 52-53
ENEMY 54-56
BRAVEHEART 12-13
CARMAGEDDON II 35-37
MONITORS 58-59
WARZONE2100 8-9
STARSIEGE: TRIBES 14-16
UNREAL ENGINE 20-30
GRIM FANDANGO 38-41
VIGILANCE 57
CRAG & THOG BONKHEADS
REVENGE OF THE TOYS 49-51
MAX PAYNE 10-11
NFS3
SPELL CROSS 45-48

Имало едно време едно момче и в сънищата му проблясквали мечове...

Имало едно време едно момче и тропотът на конски копита огласял тихите кътчета на душата му...
Имало едно време едно момче и разказите за велики войни, за мъжката чест и героична смърт запалвали огън в очите му...
Имало едно време едно момче...
После дошли компютърните игри. Сънищата му вече не били същите... други трепети карали душата му да разцъфва... очите му блестели с отражението на монитора... Днес момчето е вече мъж, а мечтата му е реалност.
Винаги съм искал да напиша нещо такова за Whisper. Това е най-краткия начин да го опиша ясно.
То до голяма степен важи и за всеки от нас. Къде свършва Gamers' Workshop и започваме ние самите. Доколко списанието отразява човешката ни същност. На тези въпроси ще оставя да отговори нашия близък и достатъчно съпричастен към нещата, които правим приятел Даниел - човекът имал достатъчно време да ни наблюдава и оцени отстрани. Надявам се да го направи безпристрастно. Преди това обаче, малко информация от кухнята:
Първо: **каталожният номер в РЕП е 1213**
Всеки, който желае да си осигури получаването на следващите броеве може да се абонира. Абонамента е за три месеца напред - лимита се налага заради промените, които планираме да настъпят в обема и качеството на списанието.
Второ: отсега искам да ви препоръчам следващия новогодишен брой. Изненадите, които ви очакват мисля, че ще си заслужават завишената цена.
Трето: ще забележите новата ни система за оценяване на игрите. Идеята е да е възможно най-обективна "присъдата". За целта: за всяка игра, на която се прави преглед ще се произнася "върховен съд", чиито членове са я играли. За да се ориентирате по-добре ето ги и жанровите предпочитания на съдиите:
От мен толкова - сега нека чуем какво има да ви излъже Даниел...

Freeman

Groove: Стратегии, Куестове, но не отказва и най-добрите представители от другите онеправдани игрови стилове. Напоследък нещо се отваря на 3D shooter-и, ама (хм-м) ще видим тая работа.

Chopper: Екшъни, Стратегии, Куестове, Arcade-и, НЕ ИГРАЕ RPG-ТА!!! Нямам какво повече да добавя.

Whisper: Той играе VIGILANCE (в момента). Шегата настрана - Куестове, RPG, Стратегии... Напоследък се отваря на 3D shooter-и, ама (хм-м) ЩЕ ВИДИМ ТАЯ РАБОТА ...!

Freeman: Екшъни, Стратегии, ИГРАЕ RPG!!!

Здравейте за пореден път, приятели!

Изкуственият интелект е на особено голяма почит в редакцията по това време от денонощието - 00:40. От работните места около мен се лее неудържим смях (малко намирисва на истерия, струва ми се) ... последната кола се реди целеустремено ... Обикновената трудова атмосфера в очуканата "работилничка". Щом четете това, явно всичко вече е отминало. Така че се опитвам да хвърля кратък поглед върху материалите, които до сега минаха през ръцете ми, а на вас ви предстоят.
И така - първо ще започнем с Whisper. Неговата нежна душа се крие зад груба и намръщена физиономия (няма значение, че на снимките по страниците е разцъфтял в усмивка:). Статиите му са като възторжени излияния или справедлив гняв на безгрижно дете. Колкото и да мърмори, че от осем часа не е напускал офиса и да продължава да се занася с прегърбените труженици, не виждам, без него до къде бихме стигнали. Ако няма кой да каже, "Тая игра е много яка, не е риба просто, аххх, кеф!" ... Безгранично се забавлявах, докато преглеждах плеядата статии за Unreal и подозирам, че и за вас ще бъде удоволствие да ги прочетете. Всъщност стига съм го хвалил че после няма да можем да го свалим от небето и с пушка. Има още много хляб да яде, докато да настигне Толкин.
Тук идва "на второ място", но такова нещо няма. Просто следващата геймърска душа от обкръжението ми, която ми идва на ум, е Freeman. Той меко казано е уникален случай. Не се задъхвайте, когато се сблъскате с умопомрачителните му словоизлияния. Просто трябва да се върнете още веднъж на последното "странно" изречение, което ви е спънало, и изведнъж ще откриете дълбоката философия и метафизичния смисъл в него. "Гимнастика на мозъка", май така му викаха (винаги ми е било забавно да си представя гърчещия се на успоредката мозък). За нашия синеок свободен човек игрите не са просто забавление и обект на възхищение (или хули, в зависимост от случая). Ако той не превърне 3D-екшъна в произведение на изкуството, докато пише за него, ами - няма да е той. Както се изрази преди малко Whisper, "Нека всеки си подписва статиите сам, не искам да си мислят, че това е систематично явление, като някакъв вирус."
Момент, на съседния компютър се е развихрил новият подривен елемент в редакцията - Groove. Наред с Chopper странират със страшна сила. Трудно ми е да се въздържа да не отбележа ентусиазма, с който Groove подрежда собствените си творения по страниците на списанието. По мое виждане той се явява свързващото звено между двете крайности - простата искрена натура на Whisper и дълбоко философското и заплетено съзнание на Freeman. Като най-сериозен от колегите, той все още успява да наложи известен ред, вместо да се остави хаосът на редакцията да го погълне. Е, сериозен е силно казано... Във всеки случай появата му определено е свежа кръв за уморените стари кучета.
До тук говорих само за авторите ни. Нека Chopper ме извини - не съм го забравил (и не е възможно - на него вие, читателите, на които в крайна сметка сме се посветили, дължите повече от половината радващ окото дизайн на списанието и целия такъв на диска). Но такъв е и замисълът ми. Също така, не оставяйте с погрешното впечатление от написаното от мен, че колегите ми са херувимчета с трепкащи сини крилца, нито пък зли дяволи. Те са си просто откачени геймъри, като всеки един от вас.

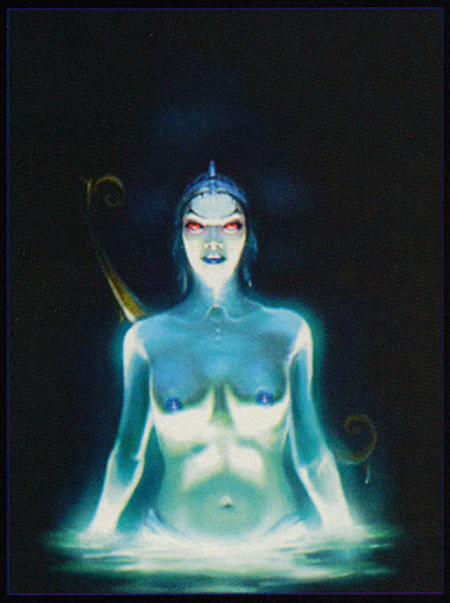
Та, пожелавам ви много кеф и купон с новия ни брой!

Maylow

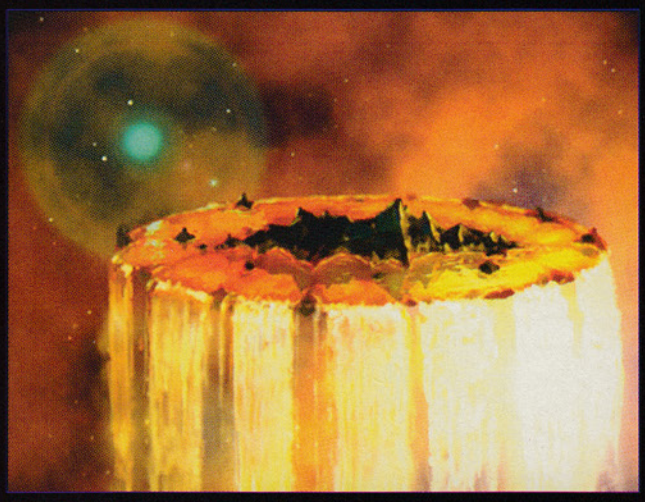
GIANTS

производител: Planet Moon Studios
разпространител: Interplay
жанр: action/strategy/rpg
дата на излизане: 2-ро трим. на 1999
www: www.planetmoon.com

Замисляли ли сте се някога, колко огромен е светът? В случая нямам предвид Земята. Говоря ви за Космоса, за Вселената. Знаете ли че няма по-абстрактно понятие от понятието "Вселена"!? Науката все още е безсилна да даде смислени отговори на въпросите относно естеството й, както и за механизмите и закономерностите, които я движат. Около нашето слънце (а то е геологически младо) кръжат девет планети. В Млечния път (това пък е галактиката ни) са набльскани трилиони слънчеви системи. Дори и след стотина години вероятно няма да съществува компютър, в чиито математически параметри да се включва числото, съответстващо на броя на галактиките във вселената. Човешкото съзнание е неспособно да обхване подобна необятност. Днес учените твърдят, че тя е безкрайна. Помислете за това, хора - в свят като нашия, в който боравим с крайни понятия, в който всяко нещо има начало и край, концепцията за безкрайност е нещо, което съзнанието отказва да приеме. "Как така безкрайна, по дяволите?", "Какво, да му го... има, ако няма край?" и т.н. и т.н. в тоя дух. Как да опишеш на слепеца по рождение цветовете, или загадъчната усмивка на Мона Лиза? Глухият ще ги види и душата му ще потрепери от възхита и преклонение, но той никога няма да познае екстаза, в който се къпе преждеспоменатия, слушайки "Карамина Бурана", "Токата и Фуга" в ре минор, или Rammstein (примерно;-)). Безпомощността ни да надскочим генетичната си ограниченост и твърде стеснените си граници на възприятия и фантазия не променя Фактът: Вселената е безкрайна (каквото и да значи това) и възможните комбинации от физични, химични и прочие фактори също. НИМА НЯКОГА СТЕ СИ МИСЛИЛИ, ЧЕ ЖИВОТЪТ СЪЩЕСТВУВА САМО НА ТАЗИ МИРИЗЛИВА ПЛАНЕТКА, ДИВАЦИ?!!!



Лично аз винаги съм симпатизирал на схващането, че не сме единствения високоорганизиран разум във вселената. Представете си какво колосално разхищение на време и пространство и каква потресаваща скука би била една противоположна действителност само! И така: животът извън Земята съществува, съществувал е далеч, далеч преди да възникне Млечният път, ще съществува и когато Слънчевата система вече ще се е свила до размерите на кибритена кутийка, всмукана сама в себе си от невероятната гравитация на угасналата звезда и превърнала се в една от аномалиите, които днес учените наричат "Черни дупки".



Но това все още предстои - да му мислят потомците! Сега ние с вас ще се върнем в ония времена, когато в локалния космос около настоящото местообиталище на прекрасната ни планета е нямало нищо, което да мисли. Нямало е Земя, нямало е Луна - нищо освен облаци космически прах, а раждането на Слънцето дори не е било заплануване. За сметка на това пък някъде из вселенската необятност, следвайки многовековната си орбита, плувал Островът. Гигантски отломък от разбита планета. Не, не си представяйте мъртво парче скала, защото това е Раят (или поне би могло да бъде) - дори от разстояние неговите блестящи цветове, водопади и хиляди подобни "красотинки" грабват окото и неудържимо привличат всеки (в това число и завоевателите). Около него разбити и нацепени,

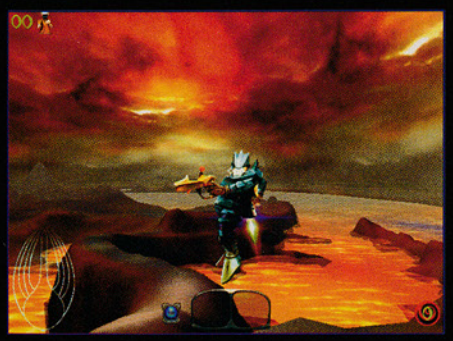
подобно на ридаещи призраци, ревнуващи истинската красота, която са загубили и никога повече няма да имат, се реят астероиди. Нека го разгледаме по-отблизо. Островът на практика представлява неголяма водна планета, осеяна с около 30-40 островчета и красотата му е смайваща. Това е и една от основните причини той да се превърне в арена на ожесто-

чена битка за надмощие и е наградата, която ще получи най-находчивият от противниците. Преди да ви разкажа за тях - малко предистория:

Някога Островът е бил населяван от народ, наричащ себе си Sea Reapers, състоящ се само от жени. Тези чада на морето живеели в относителна хармония. Спокойствието им било нарушавано единствено от спомена за космическата битка, раздробила планетата. Страхувайки се от реинкарнация на някогашния кошмар (демек - от ново нашествие), те взели мерки това никога да не се повтори. И...? Ами построили Кабуто. Като страстен почитател на народната мъдрост и патологичен шовинист мога да ви кажа, че за всичко в живота дедите ни отдавна са се произнесли, и то по начин, на който днес само можем да завиждаме. Народът е казал: "Каквото сам си направиш, никой не може да ти го направи". Това, което Sea Reapers направили бил един 30 метров великан (въпросният Кабуто) - почти неуязвим, смъртоносен и много, ама наистина много гладен. Идеята била Кабуто да наритва нашественически задници в случаите, когато имало такива за наритване, т.е., когато външният му вид сам по себе си не стимулирал достатъчно "извънностровната" паплач да омете преждеспоменатите си седалищни атрибути ВЕДНАГА, защото за тези, които не знаят, нека спомена, че е адски болезнено някой да те срита в задника (особено ако го прави и ЗЛОБНО!!! на всичкото отгоре), докато Sea Reapers си гледат кефа. Ако някой не схваща смисъла на последното изречение - да го прочете

отново, на един дъх! С две думи Giant-чето трябвало да вади кестените от огъня, докато господарите му си кютат необезпокоявани.

Но...! Винаги има "но" за жалост L - всичко се развило според сентенцията: "Храни куче, да те лае". Кабуто нещо се чалнал и решил "да захапе ръката, която го храни". Така я "захапал", че за нула време популалацията на Sea Reapers била преполовена. Лично аз не го обвинявам особено - в края на краищата никой не е карал феминизираната до абсурд пасмина да го създаде в мъжки пол. Явно женорята са намирали някакво извратено удоволствие във факта да господстват и командват такъв огромен мъж. В крайна сметка май са получили онова, което са търсили. Интерпретирайки по темата мога да кажа следното: Самотен, обграден с истерични и ирационални същества, лишен от приятелство (справка: не съществува такова нещо като приятелство между мъж и жена; ако някъде все пак има, то или жената е прекалено грозна, или е от онези дето могат да се надуват, когато ти

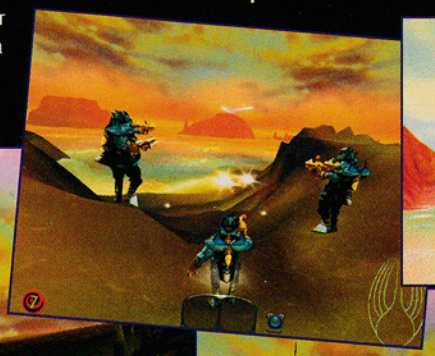


потрябват, или мъжът е "захарче"), емоционално и психически обременен от невъзможността си да обели две свестни приказки с някого, Кабуто подсъзнателно насочил гнева си към виновниците за своето нещастие. Е-ха-а, това беше яко, братя - Фройд да го...!!! Нещо в логическите му вериги прещракало и приоритетите му се изменили. Вече не само нашественици - никой не можел да припари до сушата. Девиците (по всичко личи, че са били точно такива) били принудени да се завърнат към водните си корени. Те заживели на огромни кораби далеч от брега, в безопасност от Кабуто, и насочили усилията си в себеусъвършенстване, развиване на магически способности и обуздаване на природните стихии, за да надделеят над гиганта и да си върнат загубения Рай. Изхождайки от максимата: "Всяко зло, за добро" (по отношение на Sea Reapers), фабулата еволюира с появата на Meccaryns, а конфликтът, който изведнъж се превърнал в тристра-

нен, навлязал в своята драматична развръзка. И така - Meccaryn-ите били груби, дребни (и съответно - много вредни), високотехнологични, сплотени и колективни "извънностровни" твари, които обожавали битките. Тук ща не ща, ще трябва да ви разкрия невежеството си относно причината за появата на Meccaryn-ите на Острова. Според едни източници тя е тежка повреда след поредната битка, според други - те просто преминавали през района по време на нещо като екскурзионно летуване и решили пътьом да завладеят една планетка - ей така за разкършване, може би. А също така може би и двете версии са отчасти верни и следвайки светлия пример на едни наши колеги (не споменавай напразно името Господне) да се борави с непроверени факти, отново ще интерпретирам и тога-

ва ето какво се получава: Та тръгнали значи нашите хора на почивка, поразходили се, позабавлявали се яко и тъкмо да се връщат, дебнещата ги от известно време флотилия на извечните им врагове внезапно ги нападнала. Последвала тежка, ожесточена битка - опустошеният кораб се добрал до първото годно за живот място. Дребосъците го видели и лигите им потекли, на милите. Както и да е, това

е без значение, по-важното е, че народът отново се е оказал прав, съветвайки да "не си правите сметките без кръчмаря". Набедените завоеватели сканирали набързо за разумни форми на живот, но видели само примитивни такива. Горките нещастници сигурно са зацвилили от кеф, но ви моля да им влезете в положението все пак - като милитаристична раса с предполагаем патриархален режим те най-вероятно са се отнасяли към жените в най-добрия случай с пренебрежение, а вродената злоба, ненавист и презрение на тапите към извисяващите се над тях (нали знаете лафа - отгледай ме мамо дълъг, пък аз сам ще стана прост) не им позволила да преценят правилно "размера" на бедствието, което щяло да се стовари върху им. Стремителни и дръзки, пичовете решили да съчетаят полезното с приятното като слязат на сушата да поправят кораба и едновременно с това поразчистят терена.



Много им се искало да се установят тук завинаги. И така играчите вече са налице. Meccaryn-ите решили да смажат враговете си с технологична мощ и рафинирана до съвършенство военна тактика и комбинативност. Кабуто...? Е, той просто бил създаден да смазва, а Sea Reapers преценили, че е най добре да изчакат противниците им да се изтощят един друг и тогава да ударят, за да сложат край на "гигантската" си грешка. Всеки един бил сигурен в своята победа...

Giants е 3D екшън от ново поколение. Сега, когато границите между жанровете все повече се размиват, тя може да бъде оприличена най-точно като уникален хибрид между екшън със сюреалистична 3D графика, RTS и ролева игра (чудя се кога ли подобни мелези най-после ще бъдат обособени в самостоятелни жанрове). Но най-показателен за качеството на играта е екипът, който я осъществява. Зад "великанското" име стоят още по-големите имена на дизайнерите на незабравимият хит MDK. Може би много хора са си помислили, че напускайки Shiny и основавайки Planet Moon Studios, екипът е допуснал сериозна грешка, но създателите на Giants не смятат така. Днес всички без един от славната банда създала и първият голям хит Earthworm Jim са в PMS, в това число и президентът на компанията Nick Bruty. Повечето хора днес се колебаят да напуснат удобната обител на корпоративна Америка, но ето какво споделя Nick Bruty: "Трябва да минеш през десетки съвещания и срещи, за да получиш разрешение за най-малкото нещо, а това наистина може много да те забави..., Ние сме едни от малкото екипи, които работят от толкова дълго време заедно. Правили сме много проекти, минали сме през най-различни компании, така че сме сигурни във възможностите си." Както ще се убедите, когато играта излезе, момчетата не са си клатили краката през цялото това време, откакто са напуснали Shiny, а освен това съвсем не са загубили склонността и увлечението си към странното и обърквацото. Очакват ви много шантави и откачени приключения с новата им рожба, сигурен съм в това. С почти болезнено нетърпение копнея за срещата си с футуристичния Остров и знойните битки, които ми предстоят там. Колкото до тях, макар и с обширни елементи на стратегия и RPG, Giants е все пак преди всичко екшън, така че ще можете да излеете яростта и желанието си за победа на воля. Като знам колко нестандартно и опияняващо преживяване беше MDK, и като взема предвид хъса за себедоказване на екипа (още повече, че колегите им в Shiny не стоят със скръстени ръце), си представям фурора, който ще предизвика Giants. Дано се окажа добър пророк - досега не съм стъпвал в църква, но още утре ще отскоча да пална една свещичка и повярвайте, молитвата ми ще е искрена. Като стана въпрос за битки, нека видим с какво ще разполагаме.

На първо място - три раси, с които да превъртите играта. Изборът се свежда до Кабуто, Sea Reapers и Meccaryns, както в Single, така и в Multiplayer. Замалко да забравя за графиката (вероятно защото трудно бих намерил думи да я опиша) - извънземна, отказвам да повярвам, че такова нещо може да се направи на тази планета, по това време. Нищо по-добро не е правено досега!!!

Кабуто

Откакто се помни той живее на острова. Нещо необяснимо за самия него го кара да разкъсва всичко, което дръзне да стъпи в царството му. Той няма доверие никому, а най-загадъчното нещо в света е серийният номер 001, който се мъдри на корема му...

Ако решите, че това е вашият човек, единственото, за което няма никога да ви се налага да мислите и тревожите, е липсата на физическа сила и мощ. Ще можете да превърнете в хомогенна съставна част от почвата на атомно ниво всеки плебей, дръзнал да застане на пътя ви. М-да-а, презимето на Кабуто сигурно е "Мачкам". Огромните бивни, с които е "съоръжен" са идеални за набучване на всякаква гад, а такава, повярвайте, ще има в изобилие. Кабуто е изненадващо повратлив, отчитайки все пак огромната му маса. Ще се накефите на всепомитащата му ярост и свирепа външност. Да разпертушини цяла войска не е нещо невъзможно за него. Би бил съвършен ако нямаше едно-две слаби местенца. На първо и последно място това е великанският му ръст. От това произтичат две следствия. Едното е, че е лесна мишена, а другото, че има нужда от промишлени количества храна. Това последното може да се окаже доста неприятен трън в задника на всеки, който предпочете гигантската особа. Ако не се храни регулярно, той отпада и може да стане жертва на по-малките си, но по-редовно хранени врагове. За да се спасите от подобна участ, ще трябва да ловите храна-

та си измежду повече от десетте странни вида същества, вдъхновени от сюреалистичните творби на великия Салвадор Дали. Освен това гигантът може да се развихря само на сушата, тъй като масата му би го запратила в дълбините на океана. Кабуто обаче знае някои хитринки, чрез които да елиминира заплахата от "гладна" смърт. Той например може да прокопава скрити трапове, в които да крие жертвите си, докато огладнее. Тук е мястото да спомена и за участието и ролята на четвъртата раса в играта, така наречените - The Smarties. Те са безобидни и не взимат пряко участие. Ролята им обаче е огромна - The Smarties помагат на расата, с която са се сприятелили, и която се грижи за тях, храни ги и ги спасява от опасностите, като в трите различни случая помощта е специфична и е под формата на "подаръци". Най-често това са технологични и магически power-up-ове. В случая с Кабуто те му предоставят технология, посредством която да съживява същества от кал. Те стават Shepherds (овчари), грижат се за наловените животни и отбляскват мародерстващите Reapers и Meccaryns.

Sea Reapers

Тези неосезаеми същества също имат своя набор от преимущества и възможности, които са се развили през дългите години на изгнаничество в морето. Благодарение на корабите си те могат да прекосяват планетата по-бързо от всеки друг. Корабите им са снабдени с мощни и далекобойни оръдия, които са в състояние дори да променят ландшафта на островите. Иначе казано, това ще ви позволи да отделите Кабуто от неговите водни и хранителни запаси, тласкайки го към съвременните модни тенденции, или образно казано ще го моделирате като френски пич ;). Същата тактика можете да приложите и спрямо нашествениците. Прекъсвайки връзката им с The Smarties, ограничавате шансовете им за upgrade. Sea Reapers са успели да развият физическите и психическите си възможности далеч-далеч над нивото, което природата първоначално им е определила. Голям напредък са отбелязали и в усвояването на окултните науки. Невероятната им сетивност и скорост ги превръщат в кошмар за всичко живо (без Кабуто разбира се, но той в известен смисъл не е точно жив). Те са в състояние да проследят жертвата по миризмата, да я уловят за секунди и да я разкъсат на парчета. Освен това са се научили да контролират морските зверове и могат да ги използват срещу враговете си. Да вземем примерно водното чудовище - то се придвижва змиевидно до брега (косите ви ще настръхнат от кеф при вида на прелестната му графичност), изплюва дузина странни същества, подобни на медузи, които на свой ред избълват облаци отровен газ, покосявайки всичко, което шава наоколо. Ефектът от въпросната процедура е разкъсани на парчета трупове и е прелест за окото. "Това обаче, не е всичко" - както обичат да казват в телевизионните реклами, когато се опитват да ви пробутат някой боклук със съмнително качество (при това на "безпрецедентно ниски цени"), който "не можете да си позволите, да не си позволите" - на всичкото отгоре тези деви са се научили да обуздават и ветровете. Е-ех братя, това с жени да си нямаш работа (освен "оная" работа), защото ви е спукана работата, ако ме разбирате. Те могат да предизвикат торнадо, което да разпилее храната на Кабуто или да помете отряд Meccaryns. "НО И ТОВА НЕ Е ВСИЧКО" - водещият вече се пени в някакъв разюздан ентусиазъм, а вие си мислите, как всеки момент сигурно ще го изнесат с носилка от студиото, полузадушен в "собствен сос" - Sea Reaper-ите могат и да мутират. За целта ще им са нужни вездесъщите Smarties, с тяхна помощ една Sea Reaper може да се превърне в три Sea Dogs. Лично мен това доста ме изненадва, тъй като животът ме е срещал с достатъчно жени, които и без да мутират са си истински кучки, но - така са решили, така са го направили. И с това, слава Богу, най-сетне приключвам с тях, че съвсем се измъчих...

Meccaryns

Както вече споменах, те са дребни, но много, ама много вредни

Те обичат двубоите и са се научили, как да се справят с ожесточените си противници. Ведньж въоръжили се, са готови на всичко. При тях е застъпен колективният дух - движат се на групи и пазят гърбовете си. Тази система е ключът към тяхното оцеляване и мощ. Компенсират крехкото си телосложение с високи технологии, невероятни брони и оръжия, които им позволяват дори да летят. Въпреки, че сте сами в първите въвеждащи нива, бързо ще намерите и освободите още ваши

другари и съратници от околните острови. По-късно в играта Smarties ще ви подсигурят с технология, позволяваща отварянето на отсеци (нещо като телепортали явно) за Meccaryn-ската космическа флотилия. Това не само ще влее свежи сили във войската ви, но и ще позволи лекуването на единиците ви. Добричките Smarties-чета дори могат да ви построят втора база, пък и втори отсек. Евентуално ще можете да изпращате групи от по трима Meccaryn-и примерно

(без да включвате себе си), която да се бие с враговете и да събира Smarties. Групата постепенно, чуйте това, ще подобрява интелектуалните си възможности и ще изпълнява задачи без да е карана и подсещана. Вашите вундеркинди ще разпознават функциите, които да извършват - като тази да пазят гърба ви, да навличат камуфлажи авто-

матично, позволявайки ви да се съсредоточите върху играта без да се разсейвате и губите време с дребни неща. В още по-напреднали етапи на играта ще можете да възлагате и индивидуални задачи на своите войници. Макар в началото те да са екипирани само с лазерни пистолети, по-късно ще навлязат оръжия достойни за сравнение със заклинанията на Reaper-ите.

Както виждате, всяка раса има своите преимущества и недостатъци. Независимо, с кого ще изберете да играете, първото нещо, което трябва да направите е да определите слабите места на противника. Запомнете, Giants е преди всичко тупалка и ще трябва да сте бързи и съобразителни, за да оцелеете. Ще имате няколко различни ъгъла на камерата, а за тези, които се безпокоят все пак - играта е реализирана върху истински 3D engine.

В днешният комерсиализиран свят много често издателите като че ли не са заинтересувани толкова от графиката и gameplay-я на дадена игра, колкото от това тя да излезе преди края на тримесечието (Sierra са типичен пример за това) - игра-

та избързва и отива за масова репродукция. След което Интернет започва да пращи по шевовете от patch-ове. При Planet Moon май нещата ще се развият по-иначе. Ще се проведат първо тестове за съдържание, използваемост и бъгове и това ще стане през Февруари. Чак след като си почине, екипът възнамерява да я доизглади и донагласи с помощта на тестерите. Завършването й се очаква през пролетта на 99-та. Това, на което искрено се надявам, е когато това стане и Giants достигне до нас, да ни зарадва с онзи искрящ хумор и неповторим gameplay, който направи от MDK и Earthworm Jim култови заглавия.

Freeman

news

Cavedog обявява on-line услуга

Притежанието на GT Interactive Software Corp, Cavedog Entertainment обяви, че ще през месец декември ще започне бета тестването на он-лайн услугата Boneyards. Тя ще включва възможност за он-лайн мултиплейър игра на продуктите на двете фирми. По принцип, Boneyards е предвидена да популяризира още повече Total Annihilation чрез нови опции за кооперативна игра, които наистина ще направят тази стратегия в реално време още по-популярна.

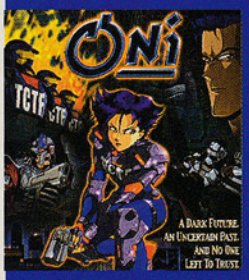
Boneyards ще предлага на своите потребители стандартните мултиплейър екстри, като класации, висша лига (ladder), възможност да си изберете противник с даден маниер на игра, чат и т.н. Това не е нищо ново - нововъведението се нарича Galactic Wars. То ще въвлече маниаците на Total Annihilation още по-навътре в играта. Когато се записвате в Boneyards, ще изберете с кого ще играете (Arm или Core). Така се образуват две враждуващи групировки, които се борят за надмощие в планетни системи из Космоса. Всяка една система се състои от 50 до 70 свята, свързани помежду си. Играта Galactic Wars започва при равно разпределение на планетите между двете фракции. Целта - да се завземе основната база на противника. Завземането на планети ще се осъществява по следния начин - когато две страни се срещнат - областта става военна и всички, които искат да се бият за това парче земя си намират противници и започват. В края на деня се изчисляват загубите и победите и която от двете страни има повече победи, той печели. Простичко, но гениално.

Boneyards ще бъде безплатна услуга и ще започне официално през първата четвърт на 1999 година. Купилите легално Total Annihilation ще получат безплатен ъпдейт на играта, която да я направи съвместима с Boneyards. Това няма да повлияе на съвместимостта й с останалите он-лайн услуги като Internet Gaming Zone (IGZ), Kali, Mplayer, Total Entertainment Network (TEN). Бъдещите продукти на Cavedog ще бъдат съвместими с Boneyards. Някои от игрите на GT Interactive също ще съдържат модула на Boneyards за игра по Интернет .

Eidos закупи и Crystal Dynamics Inc

За относително малък период Eidos се превръна в един от най-големия играч в света на компютърните игри. Новата придобивка - Crystal Dynamics Inc само потвърждава този факт. Тя е на стойност 47,5 милиона долара и включва цялото имущество на фирмата. Погълнатата компания е в процес на разработка на няколко заглавия, като GEX III Deep Cover Gecko, Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless и The Unholy War.

news



Нов продукт на Bungie Software

Създателите на стратегията в реално време Myth: The Fallen Lords публикуваха наскоро първата информация за тяхната бъдеща игра Oni. Тя ще бъде third person, а ще се превъплатите в ролята на жена (това вече не учудва никого). Oni ще разкаже историята на Konoko - елитен полицай, която сама се е заела да се бори с престъпността. В психологически аспект, тя не е в най-добро здраве - Konoko е разделена между миналото и настоящето (oni означава демон или дух на японски, видяхте ли, научихте още една японска дума). Според Bungie Software действието ще се развива в близкото бъдеще. Явно играта ще има и заемки от ролевия-жанр, тъй като с течение на времето уменията на героинята ви ще нарастват.

Целта на разработчиците е да представят на играча хомогенна смес от бой с оръжия и бойни изкуства. Новосъздаденият хибрид между двата вида екшън е наречен "full contact action". Например, когато ви свършат амунициите, вие хвърляте оръжието и се понасяте към врага с голи ръце и крака. Следват епизоди от китайските класики като "Манастирът Шао-Лин". Другият вариант е просто да избиете оръжието от ръцете на врага ви и да се доберете първи до него.

Bungee обещава на играчите всичко това да бъде изпълнено с възможно най-модерните технологии. Те трябва да придадат на всички движения плавност, все едно гледаме анимация. Очаквайте повече информация за Oni в следващите броеве на Gamers' Workshop.

Blizzard и Sierra продадени за 1.000.000.000 долара

На 20 ноември 1998 година бе огласено крайното споразумение между Cendant Corporation и френската компания Havas SA (поделение на Vivendi SA) за продажбата на Cendant Software.Сделката е на стойност 1 милиард долара - 800 милиона кеш плюс около 200 милиона плащания на части през 1999 година. Cendant Software се състои от Knowledge Adventure, Blizzard Entertainment, Davidson & Associates и Sierra On-Line. Продажбата е част от стратегията на Cendant Corporation да се съсредоточи върху основните си дейности. Очаква се продажбата да бъде одобрена от властите и извършена през първата четвъртина на 1999 година.

WARZONE 2100

производител: Pumpkin Studios
разпространител: Eidos
жанр: war strategy
дата на излизане: 1999
www: www.eidos.com

Всеки компютър, предназначен поне малко за игри, трябва да има 3D-ускорител!!!

На тази реплика любителите на стратегии обикновено се озъбваха и започваха да обясняват на дълго и на широко колко ненужно им е това. Та нали те не играят Quake и подобни триизмерни игри, за какво да дават пари за Voodoo II или нещо от този калибър. Нещата за тях започваха да се влошават с излизането на Myth: The Fallen Lords. Разликата между играта с 3D-ускорител и тази без бе като "преди" и "след" в рекламите по телевизията. Усмивките по лицата на стратезоманиаците започнаха да се смръзват. Последва Uprising, а ако човек види какво ще излиза от този жанр в близките месеци, може да стигне до един-единствен извод...

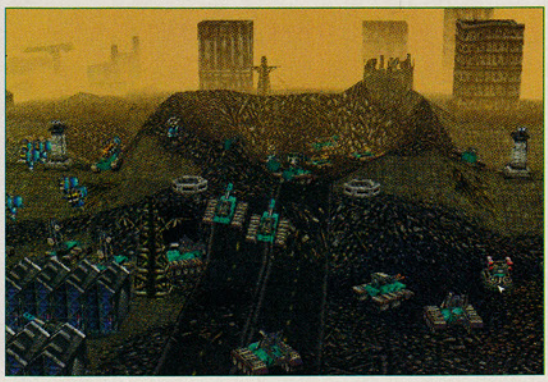
"Та, къде казваш, се продаваха тези 3D-ускорители?"

Warzone 2100 е едно от стратегиите в реално време от ново поколение, които изцеждат безпощадно и последните капчици сила от вашата видео карта. Въпреки, че принадлежи на жанра, от който са и Starcraft и Command&Conquer, тук третото измерение игра голяма роля. Чрез въртене и местене на камерата вие ще можете да разглеждате бойното поле и базата си от най-различни ъгли. Естествено, предвидена е и възможността да zoom-вате като навлизате в детайли при различните единици или получавате обща картина на разположението на войските ви. От фирмата-производител обещават тези възможности да са ви от особено голяма полза по време на играта.

Както и името на играта подсказва, действието се развива през 21-ви век. Концепцията на Warzone 2100 няма да се различава коренно от другите стратегии в реално време. Целта е да се построи база, изгради защита, построят военни единици и да се унищожи противника. Това май сте го чували и преди ? Клише, изтъркано като стара подметка. Но какво да се прави, производителите на стратегии в реално време май нямат кой-знае какъв избор. За сметка на това те имат доста възможности, за да направят играта си различна от другите. Да започнем отначало.

терен

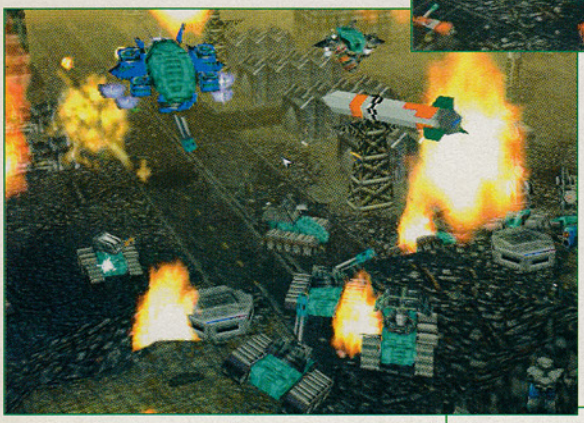
Теренът досега беше доста пренебрегван от създателите на играта. Това си имаше своето оправдание - компютрите не бяха достатъчно мощни. Но предимствата на разнообразния терен - височини, низини, плата, си имат своето сериозно отражение в самата игра. Пример за това е Total Annihilation, която първа успя да сложи фрактален терен в стратегия в реално време. Ефектът беше зашеметяващ и допринесе в голяма степен за успеха на играта. Теренът на Warzone 2100 изглежда много обещаващо. Авторите обещават той да бъде много разнообразен. Теренът няма да бъде единствено наслаждение за окото - той ще влияе пряко на начина ви на игра. Единиците по различен начин ще се движат по пътища и камънаци. Освен това ако имате хълм или друго възвишение, вие няма да може да видите какво има отвъд него, освен ако нямате единица на върха му. Това прави разположението на военните час-



ти много по-важно отколкото при другите стратегии в реално време.

кампании

Кампаниите в Warzone 2100 ще бъдат три на брой. Всяка тя ще представлява една огромна карта, която ще бъде разделена на участъци. Когато успеете да изпълните зададените ви задачи, ще ви се открива следващата част от кампанията с нови изисквания. Различното при Warzone 2100 е, че ще продължавате с изградената ви база и единици, а няма да се налага да започвате всичко от нулата. Лично на мен вече ми е втръснало да изграждам базата си по петдесетина пъти на кампания в дадена



игра, така че приветствам това нововъведението на Pumpkin Studios.

По отношение на сградите, засега няма нищо зашеметяващо, което да ви накара да щракнете с пръсти и да кажете - "Ами да, защо никой досега не се е досещал за подобно нещо!" Все пак, трябва да се отбележи, че ще имате възможност да подобрявате параметрите на

сградите си. Те ще стават все по-ефективни или ще могат да произвеждат нови видове двигатели и оръжия. Но както вече споменах, няма да има нищо изненадващо - команден център, лаборатория, радари, кули, генератори на енергия...

военни части

На разположение ще имате най-различни наземни механизирани части. Макар и да има няколко стандартни модели, на въображението на играча е оставено конструирането на нови военни единици. Според Pumpkin Studios възможните варианти са над 2000. За да успеете да постигнете подобно разнообразие, ще е необходимо да разучите по-голямата част от над 400-те технологии. По терена ще пълзят какви ли не изобретения на техническата мисъл. Потенциалът на възможността да конструирате сами военни части се крие във факта, че по този начин можете лесно да изобретите единици, максимално ефективни срещу тези, които противникът ви използва.

От информацията, която успях да намеря за Warzone 2100 и дума не се споменава за въздушни бойни единици - нещо, което наистина ме озадачава. Ако битката във Warzone се води единствено по земя, това би било един голям недостатък на играта. Да се надяваме, че засега от Pumpkin Studios просто не искат да разпространяват никаква допълнителна информация по случая.

Groove

NEWS

Какво ново около Starcraft?

Ментетата не са проблем единствено в България. За една от най-популярните игри в света Starcraft проблемът с нелицензираните допълнителни мисии става все по-голям. Blizzard се бори по съдебен път срещу нарушителите и вече жъне първите си победи. Една от тях се нарича Microstar Software, която през май тази година пусна в продажба Stellar Forces. Фирмата ще унищожи всички копия на add-on-а си, както и ще заплати неустановена сума на Blizzard.

Междувременно легалните допълнителни мисии към Starcraft - Retribution, вече са по специализираните магазини (по света, не у нас). Историята този път се върти около някакъв тайнствен артефакт, който трите раси искат да докопат. 30 нови мисии в една кампания(по десет за протосите, зерговете и тераните), 120 нови карти за мултиплейър, герои със специални качества - това ни очаква в Retribution.

Проведе се и турнир сред бета-тестерите на Starcraft. От общо осемте участници, на финала са се срещнали най-добрите - Agent 911 и Zileas. Играло се е до 4 победи. Срещите са преминали много драматично В първите три игри, Zileas (който играе с протоси) успял да победи лесно Agent 911 (който се е пробвал първата игра с протоси, а втората и третата с терани). След което започва четвъртата (може би последна битка). Agent 911 е зерг. С течение на играта Agent 911 взима 9 бази, докато Zealias се отчита само с 3. Последва нов епизод от "Опълченците на Шипка", при който биват убити над 600 зерга, но... 9 бази са си 9 бази. Последват 5 и 6 битка, които също биват спечелени от Agent 911. Zealias също има своите шансове в последната битка, но атакувал с войските Nexus-а си , вместо вражите мутaлиски. Късмет... Подробности около последната битка (която е планирани след редакционното приключване на броя), както и дневниците на шестте сблъсъка можете да прочете на сайта на Starcraft.

Prey отложен за 2000 година

Prey очевидно ще сподели съдбата на игрите, отложени с повече от три години. Вопиющото неспазване на срокове се дължи на новите подобрения, които ще бъдат включвани в уникалния енджин, който Prey ще използва. Нововъведенията идват от новото лице сред създателите на играта, която (да още една жена) е дошла с един куп нови идеи. Засега това е по-голямата част от информацията, която успяхме да намерим по въпроса.

производител: Remedy Entertainment

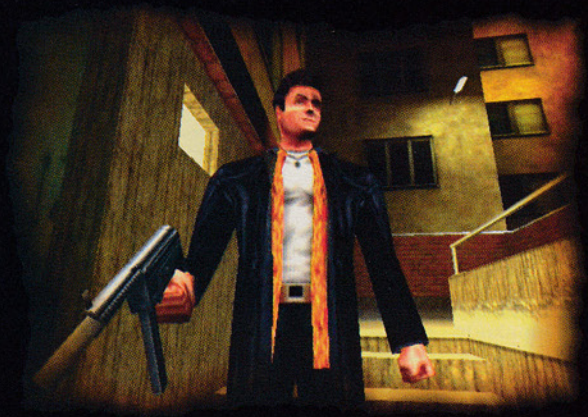
разпространител: 3D Realms

жанр: third person shooter

дата на излизане: когато стане!?#@

www: www.maxpayne.com

MAX



Приятели, "истинската" игра идва!!!

Много отдавна я чакам - Нея, играта, която ще оповести края на господството на Tomb Rider в категорията на Third Persons Shooter-ите. Винаги съм смятал, че популярността на Tomb Rider се крепи повече на достойнствата :) на Лара Крофт, отколкото на някакви други такива. Лично мнение - моля ви, не ме псувайте много! Надявам се, че този час най-после удари. На игровия небосклон изгрява свръхнова и нейното име е Max Payne. С това приключвам минутката на водещия. Сега нека видим, за какво всъщност става дума...

Ню Йорк. Такъв, какъвто няма да го видите в новините или рекламните брошури. Депресиращ, зловещ, урбанистичен, зарит в куршуми. Помийна яма от корупция, извратеност и поквара. Подтискащи крайни квартали, обвити от таинствеността на подземния свят. Улици, огласяни от изстрели и писъци на жертвите. Едно лошо място за живот, което напоследък е станало още по-лошо - по улиците е пъзнал нов наркотик, наречен "Валкир", превръщащ пристрастените към него в маниаци витаещи по алеите и убиващи всеки, който им се изпречи на пътя .
Макс е от ония закоравели типове, идеално приспособени за тягостната действителност на гигантския град, прилагащи закона по начин, който гарантира възтържествуване на справедливостта. Чели ли сте Чандлър. Надявам се компютрите да не са отворили бели петна в общата ви култура с големината на полярните шапки (всъщност, знаете ли какво е "полярна шапка?":P)? Най-великият писател на криминални романи за всички времена. Макс много напомня на Марлоу, само че с ъпгрейдвана до лудост брутални и безкомпромисност. Загубил семейството си в един инцидент с надрусани до козирката изроди, борбата с наркотрафикантите и порока се превръща за него в първостепенно житейско кредо.
Макс Пейн е самотник с характер на тигър човекоядец (чудя се как ли би изглеждала до него Лара - като плюшена играчка...???), външният му вид навежда на мисъла, че последното сбиване, в което е участвал, е протекло при съотношение поне 10 към едно в негова вреда. Той е агент работещ за Агенцията за борба с наркотиците, а задачата му е да проникне в мафиотския клан отговорен за новата дрога. Проблемите му започват когато е разконспириран, а шефът му е убит и за смъртта му е обвинен нашият герои. Макс е хвърлен в затвора. Не ме питайте как е избягал или излязъл от там - и на мен не ми стана ясно. По-важното е, че извън стените на това учреждение светът за него изведнъж се оказва прекалено тесен - ченгетата и мафията го преследват и не са много местата, където може да се скрие. Отчаянието, обаче е нещо, което може да накара човек да надскочи себе си. Макс скоро ще накара всички да си платят! О, как само ще ги накара

Max Payne не спечели толкова похвали на E3 като Duke Nukem Forever и Prey, но се подочува, че онези, които са видели играта на затворени врати твърдят, че тя е достоен съперник на най-добрите в групата на 3D Realms. Това е една мрачна игра. Отвъд обичайното насилие, присъщо на жанра Remedy целят да предизвикат тъмното, стилизирано действие и емоционалната многообразност и сложност на Хонг Конг-ските полицейски екшъни на режисьора Джон Ву (справка: Джон Ву е култова фигура в света на криминалния екшън и е може би най-цененият днес специалист в областта на този популярен филмов жанр. Освен десетките филми реализирани в големите Хонг Конг-ски студия, които за огромно съжаление не достигат до масовия български зрител, той е реализирал и няколко проекта за Холивуд - "Лице на заем" и "Код счупена стрела" като режисьор, и "Резервни убийци" и "Големият удар" като продуцент). "Целият екип гледаше отново и отново филмите на Ву, за да разберем какви трябва да са движенията на Макс и как трябва да протича действието" - споделят създателите. Играта е хард shooter, но за зреми играчи, бих казал много зреми. Ако слуховете се потвърдят, в нея ще са включени и няколко доста горещи сцени със силен сексуален елемент. В търсене на подходяща атмосфера, авторите са се спрели на Ню Йорк. "Това е толкова интригуващ град, че още в първия ден решихме действието да се развива там" - разказва сценаристът. Играта доста точно пресъздава западните кейове и корпоративните сгради на мегалополиса. Single player-ът пренася Макс в серия от мисии разделени в три Действия (или нива), всяко с 6 до 8 местоположения. Всеки район си има своя набор от убийци и криминални мутри, пред които

PAYNE

нашенските мутри биха напълнили гащите за:
А/ 2 секунди, ако се понапънат
Б/ Времето, което е необходимо на мозъка да смели информацията подадена му от очите - т.е. може и изобщо да не го направят
В/ Е... ли му майката копеле, мно'о трудни въпроси зада'аш
Г/ Зависи к'во им е щастието пич, ако е много рядко-о...?...
Д/ Ъ-ъ, к'во каиш момче, к'во викаш, че кайш? А-а... "Мури"!?... Ми той внукот оня ден в магазина напълнил гащите с "Мури" ама го фана'а. Мале що бой отнесе. Викам по едно време на зетя: "Спри бре зетко, ше повредиш детето бре", а той: "Ще му сцепя г...а на т'ва диване ей - едни "Мури" не мой отмъкна, брат му оня ден с цял чувал асансьорни дръжки съ върна..."...(бел. авт: асансьорните дръжки в някои блокове все още са алуминиеви)

Попълнете вашите отговори на анкетата и ги пратете на адреса на редакцията. Сред позналите верният отговор ще изберем късметлията, който ще си трьгне от редакцията с чисто нова (е, пускана е само два пъти, ама от втория етаж) Pentium II конфигурация...

Криминалните елементи варират от направо безобидните дребни гангстерчета до върли главорези като братята Finito, убиващи хората без причина. Историята на играта ще бъде детайлизирана в кинематични серии, както и чрез набор от 80 ръчно рисувани комикса (като cut сцени). Когато нарекох Max Payne "истинската игра", имах предвид впечатлението, което оставя играта - усещането за автентичност, за нещо, което наистина се случва или поне би могло да се случи. Тук няма обичайните космически нашествия, няма зли магьосници и други подобни неща. Всъщност играта експлоатира една криминална история и това адски ми допада. За засилената съпричастност с героя огромна роля играе перспективата от трето лице. Според дизайнерите тя прави "връзката между Макс и играча много по-силна, тъй като геймърът има възможност да вижда Макс през цялото време". Освен това така се избягва и забавеността на движенията. По отношение на графиката могат да се кажат предимно хубави неща. Ако я види начинаещ ще трябва да му прекарат превръзка през главата, за да не му влизат в устата мухи. Използвана е скелетната система за изобразяване на действията. Кожите на героите са обвити върху костите, а engine-а определя как тя трябва да "реагира" на раздвижването на костите и генерира 3 нива на детайлизираност. Освен това приятно впечатление прави движението на горната дреха на героя. Тя не е част от тялото му, а е 3D генериран обект, който като че ли има свой собствен живот. Трудно е да го оцените без да сте го видели в действие - одеянието плющи, нагъва се, върти се докато Макс тича, скача и рита. В допълнение към всичко останало играта предлага екстравагантни светлинни решения и ефекти. Remedy използват процеса на изльчващата светлина. Това ще рече, че светлината се еманира от специални предмети и осветява повърхностите на близките 3D обекти рефлектирайки от тях. Например сцена, в която Макс пали цигара - светлината от кибрита реалистично осветява гънките и контурите на лицето му. Когато той дърпа от цигарата, огънчето се увеличава, а engine-а анимира виещия се, прозрачен дим. Феновете на Джон Ву ще забележат, че влиянието му се простира доста отвъд самата история и че авторите са успели да адаптират драматизма в неговите филми към играта. И тук е най-силният коз на Макс в конкуренцията му с кака Лара за сърцата на геймърите. Непоносимо-тъпо-въртящата-се камера в Tomb-а неведнъж направо ме е побърквала. МРАЗЯ я тази игра, пичове (и вие прекрасни дами, четящи този здраво изплагиатстван, според конкуренцията, боклук наречен Gamers' Workshop), РАЗБЕРЕТЕ МЕ!!! Но вече край - най-после нещо, което да осветли дните ми (когато излезе разбира се). В Max Payne камерата е фиксирана, за да се избегнат несполучливите ъгли на снимане, които правят битките мъчителни. Освен това!? Камерата ще се забавя, когато Макс влиза в стая, пълна с врагове. Това ще ви даде възможност да усетите изложението на стаята, да прецените ситуацията и да планирате хореографията на битката. Ето още нещо за "истинската" игра: Всяко оръжие е моделирано според своето реално съответствие - по честотата на изстрелите, по големината на дулото и траекторията на куршума. Ще имате на разположение "обикновен" пистолет с лазерен прицел, shotgun, снайпер, узи и прочие. Засега за multiplayer-а не се знае нищо. Единственото, което е сигурно, е че Max Payne ще поддържа multiplayer и това отново е камък в градината на Tomb Rider.

Тук слагам точка на краткия си разказ. Време е да започвам следващата статия, иначе пак ще бера ядове с келе ь-ь-колегите от редакцията. Дали преди това обаче да не начеша крастата на Whisper (нещо не го свърта завалията след последния злополучен deathmatch в Sin). Много злобен дивеч си е избрал, горкият. Не знам - ще помисля малко и ще реша - все ми се струва, че не може непрекъснато да се пише, човек от време на време трябва да разпуска по дяволите. Нали така? Хайде, останете със здраве!
И да пишете за нашата анкета-игра "Pentium-ът е мой, само МОЙ", ей!

Freeman

BRAVE HEART

производител: Red Lemon Studios
разпространител: Eidos
жанр: war strategy
дата на излизане: 1999
www: www.eidos.com

Шотландия е едно от най-скучните места на земното кълбо. Както казва един мой познат шотландец: "Много мъгла, лошо време и навсякъде замъци. Тук замък, там замък... Я! И аз съм седнал върху някаква останка от замък!". Ето защо не трябва да се учудваме, че шотландците са странна раса хора. Скръндзави, пияници (ами едно време, като е нямало на кого да продадат цялото това уиски, няма да го хвърляме я...), свирят на гайди и си носят полички. Макар че отдавна са част от Великобритания, всеки шотландец смята за обида, ако го наречеш англичанин.

Едно време всичко е било по-различно. Когато вашите пра-пра-пра-...-родители са били млади (около 13-и век), са съществували единствено шотландски кланове, които са се борили един с друг (а между другото и срещу англичаните). Точно в тази епоха се развива и действието в Braveheart. Тя ще представлява стратегия в реално време от типа на Myth: The Fallen Lords. Играта ще бъде разпространявана от Eidos, а производител е шотландската компания Red Lemon Studios. За достоверността й отговаря Асоциацията на клановете в Шотландия, което си е доста сериозна заявка за историческия реализъм на Braveheart.

Първоначалното име на тази стратегия в реално време бе Tartan Army, но Eidos подписа договор с Paramount Pictures и Twentieth Century Fox за лиценз на името Braveheart. Филмът със същото заглавие обра няколко Оскара през 1995 година (ако още не сте го гледали, по-добре го потърсете във видеотеките, струва си). Бързам да успокоя всички, които са си патили от игри, направени след появата на филм. Нито Batman, нито Independence Day, а още по-малко Men In Black и X-Files са произведения, за които искам да си спомня. Те бяха прекалено бозави и невзрачни, за да привлекат вниманието на един уважаващ себе си играч. Тук нещата стоят по друг начин. Играта е преминала през един доста обширен процес на изработка и чак тогава се е закупил лиценза за Braveheart. Така че нямате никакви основания да се притеснявате. Промени в играта ще настъпят. По думите на Eidos Interactive известен холивудски актьор ще съдейства за изработването на Braveheart. Но това не е Мел Гибсън, сега-засега той не е заявил желание да участва дейно в създаването играта. От Eidos се надяват, че когато види как ще изглежда Braveheart, той ще промени мнението си. Както се казва в Библията, "Блажени са вярващите"...

Все пак ще има промени от играта в резултат на закупуването на лиценза - прибавени са нови герои - от Уилям Уолъс до Едуард I. Те ще приличат "визуално и вокално" (точно така са се изразили от Red Lemon Studios) на персонажите от "Смело Сърце". Очаква се и някои от знаменитите битки във филма също да фигурират в Braveheart. Но да се върнем към началото на играта... Въпреки че по началните картини от Braveheart личи, че създателите доста са заимствали от Myth: The Fallen Lords, Braveheart съвсем няма да бъде нейно бледо копие.

Ще имате възможност да избирате между две кампании. В едната целта ви е да покорите и обедините Шотландия. Втората кампания е логическо продължение на първата - ще ви се наложи да завладеете Англия. Която и да изберете, в началото ще посочите глава на кой от 16-те шотландски клана ще бъдете. Всеки един от тях ще разполага със специфични герои и задачи. Те ще имат уникални предимства и недостатъци. Не си мислете, че винаги ще бъдете в ролята на Уилям Уолъс. Макар той да е един от основните персонажи в играта, съвсем не е задължително да играете с него. Уолъс ще бъде с вас единствено, ако изберете клана със същото име. Неговата смърт също няма да бъде фатална за вашата мисия. Просто ще сте изгубили основния си коз и управлението оттук нататък ще стане доста по-трудно. Ако изберете друг клан, дори можете да се окажете врагове с

с този с този шотландски герой, което също не е от най-приятните ситуации. Водачите ви ще играят огромна роля. Вашите войски ще бъдат предвождани от тези уникални за всеки клан герои. Те ще имат определени характеристики (цели 9 на брой), които ще растат с увеличаване на опита им (нещо, което ни е познато още от Fantasy General, но за съжаление не бе използвано от много игри). Лоялността им към вас ще влияе пряко на настроението, с което ще се бият прикрепените към тях. Също така лидерите ще бъдат специалисти в даден вид оръжие. Бойните ви единици ще имат морал, ще искат храна, редовно да им се изплаща заплатата и подобни глезотии. Те са общо 20 на брой и включват кавалерия и обсадни машини.

Кампанията ще ви предложи далеч повече предизвикателства, отколкото ни постави Myth:The Fallen Lords. Изграждането на вашата империя (ако Шотландия може да бъде наречена така) си е доста комплексна задача. За разлика от огромна част от стратегиите в реално време, в Braveheart ще ви се наложи да разчитате в голяма степен на дипломацията. Тъй като ще имате контакти с над 200 клана, добре е да привличате една част от тях на ваша страна. Веднъж ако сте успели да ги убедите да се присъединят към вас, не мислете, че всичко е приключило. Те могат да решат, че вече не сте им нужни и да се обърнат срещу бившия си съюзник. Друг проблем ще представляват и враждуващите помежду си кланове. Ще трябва да лавирате между конфронтиращи се интереси. От информацията, която бе изнесена по Интернет, засягаща този аспект в играта, мога да заключа, че дипломацията в Braveheart ще бъде това, което вече няколко години

почитателите на стратегическия жанр очакват. В Braveheart ще намерите почти всички аспекти на една комплексна стратегическа игра - управление на ресурсите, интриги, военни маневри Опитите за историческа достоверност на Braveheart впечатляват. 13 век определено не е бил място, където са се проповядвали принципите на манастирите за благородни девици. Времената са били жестоки и в някои случаи от вас ще се очаква да постъпвате именно по такъв начин. Всеки път, когато стартирате нова кампания, тя ще се различава от предишната. Политическата ситуация ще се променя по произволен начин, което гарантира, че Braveheart няма да ви писне след първия успех.

Толкова за кампаниите и икономическата страна. Време е да се насочим към другата, не по-малко интересна част на играта - военната стратегия. Още отсега ще спомена, че Red Lemon Studios обещават да включат опция, където ще можете да поверите битките на компютъра. Разбира се, това не е много препоръчително, ако искате да изпитате наслада от играта в пълна степен. Предвидена е и възможност да се отдадете единствено на военната част на Braveheart. Ще имате избор - историческа битка и quick combat. При втората ще настройвате различни опции - местност, сили на враждуващите страни и т.н.

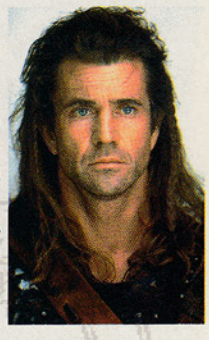
Битките в Braveheart ще бъдат епични. За това има няколко предпоставки. Първата от тях е теренът. На него е обърнато повече от специално внимание. Той е изграден от 650 милиарда полигона! Това е направено с цел да можете да се сбиете с англичаните на което и да е било място по картата на Англия. Макар и да не е спазен едно към едно теренът от 13-и век, историческите местности и градове, села и колиби (общо над 400) са сложени с точност до милиметъра. Втората е броят на хората, които ще участват в мелето. Програмистите твърдят, че той може да достига внушителната цифра 3000! Нещо, което лично аз съм любопитен да видя.

По време на битка по терена ще има дървета, храсти и всякакви други декоративни предмети. Спомняте ли си за обсадните машини? Тях ще използвате, когато се опитвате да превземете укрепено селище. Крепостните стени ще се отбраняват от защитниците на града, които ще ви обстрелват по време на обсадата. Изкуственият интелект също се очаква да бъде на необходимото високо равнище. Противниците, а и вашите войници, ще са напълно наясно с обкръжението си и ще действат според създалата се ситуация.

Накратко казано, очакванията ми към Braveheart са огромни. Играта има огромен потенциал, но все още е в прекалено ранен етап на развитие, за да може да се каже нещо със сигурност. Възможно е тя напълно да промени своя облик, когато излезе на пазара.

Groove

Кой е Уилям Уолъс?



Уилям Уолъс е един от най-големите герои в Шотландия, където името му се употребява като това на Крали Марко в България. Роден е около 1267 година в Шотландия и е вторият син на Малкълм Уолъс - земевладелец. Малкълм е бил един от малкото образовани шотландци по онова време и е говорил три езика(!). Самият Уилям Уолъс е бил обучен в абатството Пейсли при своя чичо. Историята разказва, че той е ходил при папата, за да иска свобода за родината си. Като един от пазителите на тази страна, Уолъс се е опитал да развие търговията в Шотландия и да я направи икономически стабилна. Уилям Уолъс не се интересувал от пари и от власт - той е отказал да стане крал на Шотландия и не е приел нито един от подаръците на Английския Крал. Бива екзекутиран през 1305 година.

STARSIEGE: TRIBES

производител: Sierra
разпространител: Sierra
жанр: action strategy
дата на излизане: декември 1998
www: www.sierra.com

Нашите предци са се били срещу Cybrid-ите в последната EarthSiege. Нашите пра-пра-пра-родители са били между първите, извършили "скока". Нашите бащи загинаха преди три "скока", убити от Blood Eagle. Ние сме родени преди 15 "скока", на свят, който изоставихме. Сега сме на Septa Scarabae IV. Starwolf и Diamond Sword са пристигнали тук първи. Настанили са се и са се окопали. Това е хубав и богат свят.

Ще го вземем за нашия народ."

Преди много време, още преди да стане част от Sierra, Dynamix създаде за Activision първата симулация на гигантски роботи, като постави началото на един от най-популярните игрални жанрове. Малко след излизането на MechWarrior, Dynamix предложиха 3D engine-а си за продан, от което се възползва Sierra. А малко по-късно Sierra купиха и самите Dynamix. Всичко много добре, но това автоматично лиши момчетата от Орегон от правото да направят втора игра от поредицата, тъй като Activision държаха лицензa, като вече подготвяха продължение. За да запълнят вакуума, Dynamix създадоха изцяло нова вселена и игра, наречена EarthSiege, която много наподобяваше MechWarrior. Много скоро се оказа, че компанията се озова в странната позиция, да се конкурират с играта, която самата тя създаде.

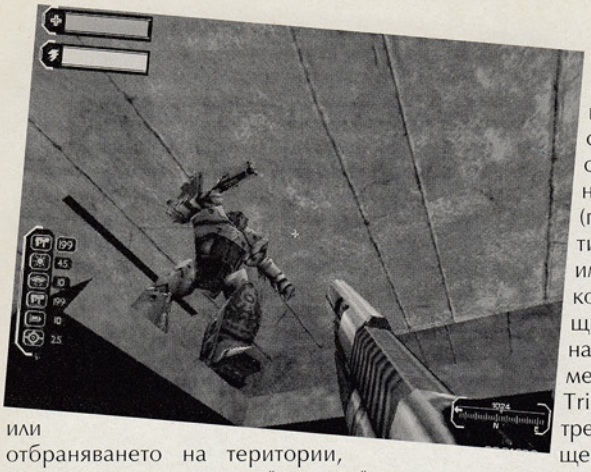
Мина време и Activision издадоха MechWarrior II, а Dynamix пуснаха EarthSiege II. Малко по-късно FASA (собственикците на правата върху MechWarrior) отнеха лицензa на Activision и се сдружиха с Microprose за следващата игра от поредицата. Activision от своя страна подхванаха серията Heavy Gear на Dream Pod 9, за да останат в състезанието, но това ще е тема на друга статия.

Действието в първите две EarthSiege-игри се развиваше в една и съща епоха. В общи линии историята е следната: Земята е в разцвет, като икономиката й се издържа изцяло от ... войни. Спирането на войните ще доведе до глобална рецесия. Изправени пред странната ситуация, хората решават да построят свръхинтелигентен "cybrid", наречен Prometheus, който да създава роботизирани войници. Идеята била хем да не спират войните, хем да не се дават човешки жертви.

Както обикновено се случва, нещо отново се е объркало. Prometheus възстава срещу създателите си, което води до 25-годишна битка на Земята. Този времеви период обхваща първите две игри. За онези от вас, които не са играли EarthSiege II - Prometheus се смята за мъртъв. За тези, които са я минали - той си е жив и събира сили от другата страна на Сатурн.

След края на втората част от поредицата, Земята започва изграждане на галактическа империя, като едновременно с това се подготвя за евентуално завръщане на Cybrid-ите. На Марс, Венера и на някои от луните са основани колонии. Постепенно тези колонии започват да се задъхват от постоянния натиск, оказван им от Земята, вследствие на което се обединяват и възстават. А на ръба на Слънчевата система Prometheus и неговата армия изчакват подходящия момент за удар. От тук започва StarSiege - най-новият симулатор на Dynamix, който се очаква до края на годината.

Действието в StarSiege: Tribes се развива около 1000 години по-късно. Групи от изселници напускат Земята и се насочват към отдалечени места в Галактиката. С течение на времето те откриват начини да прекосяват големи разстояния чрез т.нар. "Jump Gates", които позволяват "скокове" в пространството. Постепенно изселниците съвсем изгубват връзка със земната култура, като създават свои ценности и бит. Членовете на тези "племена" са изоставили гигантските роботи, а на тяхно място използват по-малки машини и ръчно въоръжение. А те са необходими при завладяването



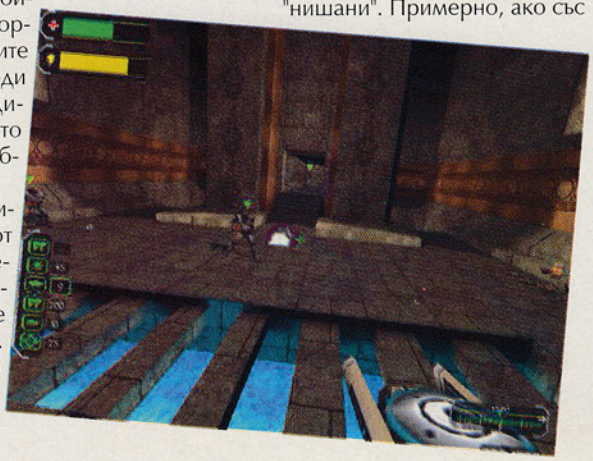
или отбраняването на територии, подчинени от останалите "племена". Въпреки че играта е бойна симулация, тя е и чист екшън. Това, което отличава Tribes от останалите 3D shooter-и, е gameplay-ят: first-person екшън (или third-person, ако такива са предпочитанията ви), базиран на екипен multiplayer. Или иначе казано, прилича на Quake, но не играете сам, а в екип от няколко човека, като целта е да наритате задниците на другите "племена". До осем "клана" ще могат да играят едновременно, като ще има специфични мисии за всяка групировка, участваща в играта. Дизайнерите от Dynamix са наблегнали много на по-детайлни и разнообразни задачи, а не просто "сваляне на байрака" или frag-ване на противника.

Някои от мисиите ще включват завладяване на определено място, охраняване или събиране на ресурси. Една от тях например ще изисква конвоирането на военна част, която трябва да се придвижи от точка А до точка В. Целта на вражеския екип е да предотврати това. Друга ще се върти около свален космически кораб, пренасящ скъпоценни енергийни ресурси; два тима ще трябва да се преборят един с друг за правото на собственост над ресурсите. Има мисия, в която ще трябва да се доберете до три главни крана на газопровод (примерно) и да ги завъртите едновременно. А има и идея за карта, на която едно племе да защитава база от атаките на всички останали племена.

Tribes ще предлага 10 тренировъчни мисии, в които ще играете срещу управлявани от компютъра опоненти. Изкуственият интелект на последните е на доста рудиментарен стадии, тъй като, както казва Scott Youngblood, водещ дизайнер, " при first-person игрите multiplayer-а е истината". Пак според него най-важното в играта ще бъде не фабулата или персонажите, а как ще комуникирате със съекипниците си. Scott смята, че идеалното решение за този въпрос е Commander Screen-а. Той ще предлага възможност за ефикасно комуникиране помежду участниците в екипа, без да е необходимо изписването на огромни съобщения. Screen-а ще предоставя на командира на "племето" поглед "отгоре" на бойното поле и възможност да координира действията на другарите си, както и да следи противниковите единици и сгради, които са във видимия му обсег.

Между другото, видимият обсег ще е от доста голямо значение, поради огромните карти, на които ще се водят действията. Хубавото е, че към екипировката ви ще има уреди за далечно виждане, радарни кули и дори ще можете да разполагате на различни места сензори за засичане и следене на врага.

Да се върнем към Screen-а. Той ще предоставя всички средства, необходими ви за даване на команди. Например ще можете да избирате един или няколко от другарите ви и да опънете линия до дадена точка. Вследствие на това, избраните единици ще чуят звукова команда "Насочете се към целта", като в този момент на екрана им ще се появи маркер-индикатор на посоката, в която трябва да поемат. Ще можете да издавате заповеди от типа "поправи еди какво си (радара например)", "защитавай базата", "заложи сензори" и др. Играта ще предлага пет различни звукови образци за подаване на заповеди както с мъжки, така и с женски глас (долу дискриминацията!). По-интересното в случая е възможността да създавате нови команди под формата на .WAV файлове, което допълнително ще индивидуализира екипа ви. Като капак на всичко ще имате богат набор от звукови образци за отправяне на заплахи и подигравки към противника. Нарежданията ще бъдат придружавани и от визуални "нишани". Примерно, ако със



съекипника ви достигнете разклонение на пътя, той може да ви нареди "Тръгни натам", като посочи с ръка накъде да се насочите.

От Commander Screen-а ще имате достъп и до разположението на вашите бойни установки. За разлика от кулите в Uprising, тези в Tribes работят автоматично, но могат и да бъдат управлявани ръчно от някой от играчите. Водачите на екипа ще имат възможност след избиране на дадена установка да се "пресели" в нея и да контролира действията й.

Сега да обърнем внимание на екипировката и въоръжението на единиците в Tribes. На разположение на вас и "съплеменниците" ви ще бъдат предоставени три вида брони - лека, средна и тежка. Леката броня предлага слаба защита от изстрели, но пък осигурява по-голяма подвижност и скорост. Тя, в комбинация с Jet-Pack, ще е идеално средство за бързо предвижване по картата. Тежката броня от своя страна превръща този, който я носи, в минибойна машина. Тя предлага максимална защита от противниковите изстрели, но прави носителя й доста тромав и с Jet-Pack-а ще можете да правите само няколко-метрови преходи. По-важното за тази броня е, че тя е предпоставка за носене на едно от най-мощните оръжия в играта - Heavy Mortar. При средната подвижност / скорост и защита са в баланс.

Но броните ще се използват и за нещо повече от защита. На тях ще можете да прикачвате допълнителни отделения, осигуряващи повече амуниции, възможност за блокиране на противниковите радари или сензори, уреди за ремонт на оръжия и брони. Също така ще можете да носите различни уреди, които да разполагате по картата - пулсови сензори за увеличаване на обхвата на радарите ви, сензори за движение (за засичане на противника), jammer-и за блокиране на вражеските датчици, преносими бойни кули и камери, имената на които подсказват за какво служат.

Оръжията в Starsiege: Tribes варират от смятаните вече за стандартни за бъдещето Energy Blaster, Plasma Rifle, Grenade Launcher, Chain Gun, до по-екзотичните Disk Launcher (изстрелва експлозивен диск на повече от километър), споменатия преди малко Heavy Mortar (изпращащ мощни експлозиви на огромни разстояния) и изключително смъртоносната Sniper Rifle. В комбинация с оптика, позволяваща 20-кратно увеличение; снайперът и този, който го носи, ще бъдат много важен компонент за всеки отряд. А не трябва да пропускаме и "маркиращия" лазер, който може да бъде използван от член на екипа за маркиране на цели, превръщайки ги по този начин в лесни мишени за другарите си.

Starsiege: Tribes ще предоставя на играчите възможност за избор на един от четирите главни клана или участие в независими формации. Основните кланове са тези на Children of the Phoenix, Blood Eagle, Starwolf и Diamond Sword. Те са пряко свързани с развитието на вселената на Starsiege. Всеки ще може да си създаде собствен клан, като може да избере да е подгласник на някой от "Голямата Четворка" или да е абсолютно независим. Мощният редактор, който ще върви към играта, ще позволява да се индивидуализира всяко племе, като ще можете да променяте външния вид на единиците си, отличителните знаци и др. Същият този редактор ще ви предложи възможност за редактиране на наличните карти и за съставяне на нови такива. За графиката на играта няма да кажа нищо засега, смятам че снимките, които ще видите на страниците на списанието, говорят сами за достойнствата на образа. Но ви обещавам, че в момента на излизане на играта (декември, и дано да спазят обещанието си) ще направим доста обстоен преглед и ще ви разкрием и най-малките подробности на Starsiege: Tribes.

Whisper

19.12.98

последен

I-ва награда 2бр. Voodoo I

ТУРНИР

На STARCRAFT

тип меле отбори по двама

място клуб "GAMENET" тел:431656

адрес: София, бул Евлоги Георгиев 46 (до Орлов мост)

начало 9:00ч

дата 19.12.98 такса за участие: 3500лв

справки и записвания до

18.12.98 в GAMENET или GW

тел за 431656

справки: 9806829

ОКО да пипне

Новите дрехи на TZAR-я

Над картите ще се разхождат облачета

Артефакти ще увеличават качествата на вашите герои

Няма да липсват и мелета....

Една от магиите, които ще използвате в Tzar

Азиатското село - забележете архитектурните разлики с европейците

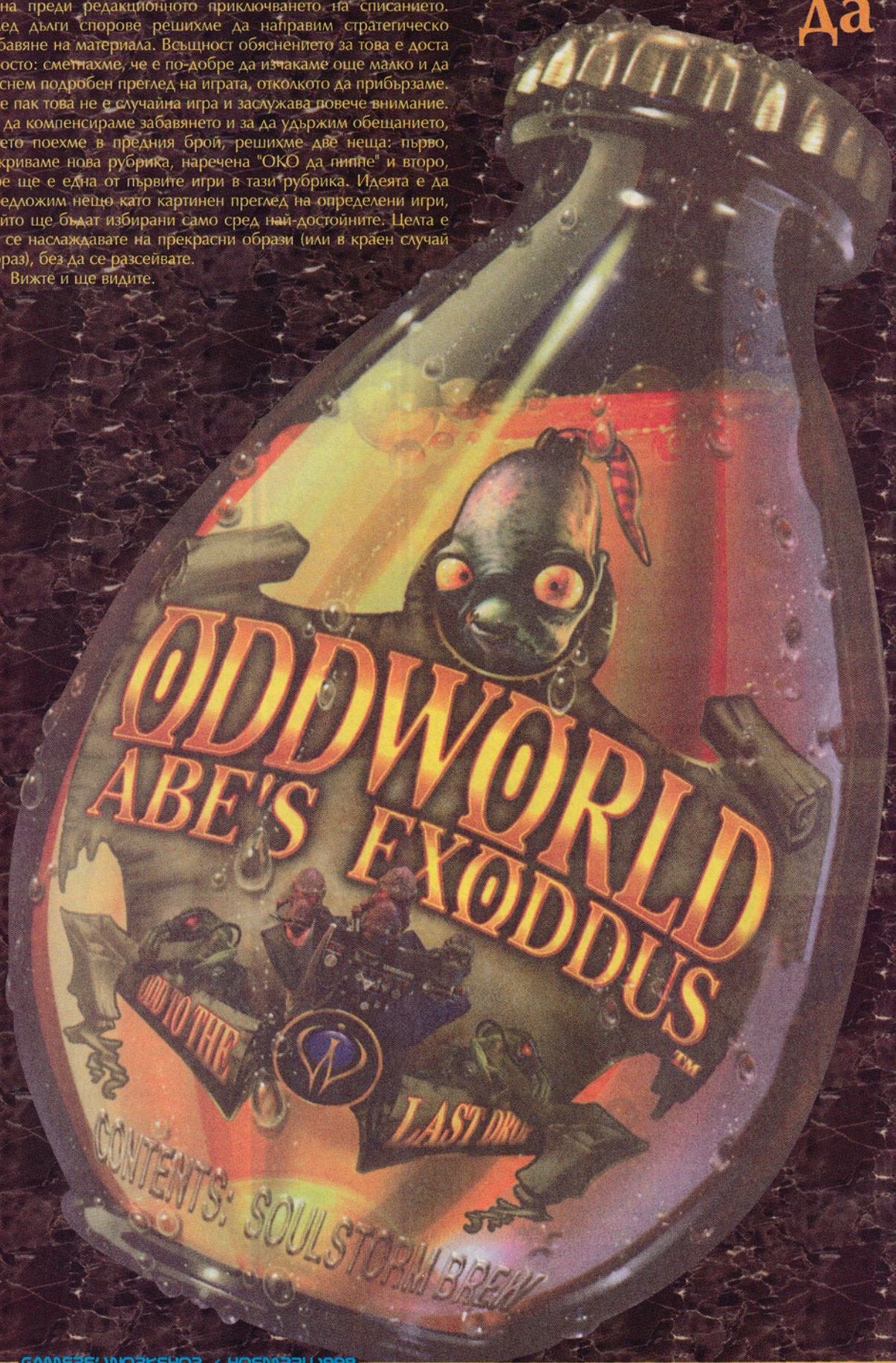
Разнообразието на терени е впечатляващо, очаквайте снежен

Прилича ли ви на Бил Гейтс? ;)

ОКО да пипне

На това място трябваше да бъде статията за Abe's Oddworld: Exoddus. Играта се забави много и излезе едва два дена преди редакционното приключването на списанието. След дълги спорове решихме да направим стратегическо забавяне на материала. Всъщност обяснението за това е доста просто: сметнахме, че е по-добре да изчакаме още малко и да пуснем подробен преглед на играта, отколкото да прибързаме. Все пак това не е случайна игра и заслужава повече внимание. За да компенсираме забавянето и за да удържим обещанието, което поехме в предния брой, решихме две неща: първо, откриваме нова рубрика, наречена "ОКО да пипне" и второ, Abe ще е една от първите игри в тази рубрика. Идеята е да предложим нещо като картинен преглед на определени игри, който ще бъдат избирани само сред най-достойните. Целта е да се наслаждавате на прекрасни образи (или в краен случай образ), без да се разсейвате.

Вижте и ще видите.



DUKE NUK

производител: 3D Realms

разпространител: 3D Realms

жанр: 3D shooter

дата на излизане: когато стане!?#@

www: www.3drealms.com

След като без особено основание пресата разнищи "съперничеството" между 3D Realms и id Software (като доайени на first-person игрите през 1996 г), като студен душ дойде новината, че новият Duke Nukem ще използва платформата на Quake II. До този момент базираните на познатият от Duke Nukem 3D "Build engine" и производните му игри бяха единствената алтернатива и конкуренция на оста Doom-Quake и всички решиха, че 3D Realms сдават фронта. Още повече, че техният engine от ново поколение - Prey - доста изоставаше зад новите творения на неуморния John Carmack. Вече две нови платформи на id бяха излезли след създаването на Build и изглеждаше напълно логично лицензирането на Quake II engine-а от страна на 3D Realms с цел наваксване на материала.

Но голямата бомба дойде, след като през юни тази година от 3D realms обявиха, че Duke Nukem Forever ще премине към нова платформа - тази на Unreal. След като разработката на играта бе навлязла в доста напреднала фаза, това решение изглеждаше доста странно. Големият вожд на Duke-а, George Broussard, тогава заяви, че това решение няма да повлияе в отрицателен аспект на разработката на играта, тъй като за преустройството били нужни само някакви си шест седмици. (Така и не стана ясно, дали това бе възможно заради удобството на Unreal или поради невероятният талант на момчетата от 3D realms.)

Отговорът на въпроса "Защо?!" ще ни разкрие и същността на "новия" Duke Nukem. Както и самият Broussard признава, преминаването от Quake платформа към тази на Unreal реално ще спести много време и усилия в дългосрочна перспектива, като окончателният резултат ще бъде значително по-добър. В края на краищата, за да може engine-а на Quake II да бъде конкурентноспособен през 1999, следваше да се направят доста сериозни промени в него, което щеше доста да забави излизането на играта. А Unreal предлага готови решения, чието въвеждане е въпрос, както вече споменах, на няколко седмици. "Ако трябваше играта да излезе тази година, както Quake-базираните Sin и Half-Life, много се съмнявам, че щяхме да направим този ход. Всичко опираше до улучването на подходящия момент и възможността да се направи такъв радикален ход. Повечето фирми биха казали "следващата игра", но не е ние." Заявява Broussard.

Много малко от предишния вариант на Duke Nukem 4ever ще влезе в новата разработка. Всъщност не може да се говори

предимства на unreal engine

1. Възможност за пресъздаване на сцени "на открито" (като например The Hoover Dam)
Повечето хора, които бяха видели демото, пуснато на E3, бяха доста разочаровани от факта, че Duke преминава от Quake към Unreal. Всички смятаха, че и с досегашния engine могат да се пресъздадат "откритите" сцени, но истината бе, че това би наложило сериозни промени в платформата. А и Unreal е доказал способността си за почти перфектно пресъздаване на "външните" сцени с много малки изключения. Но като знаем какви маниаци на тема framerate работят в 3D Realms, всичко ще бъде доизкусурено в крайна сметка.

2. Софтуерен рендъринг
Едно от нещата, които малко хора знаят, е, че Duke Nukem Forever щеше да върви само с 3D ускорител. Вграждането на 16-битов софтуерен рендърър (доста куцо звучи на български, ама не е наша вината) щеше да отнеме прекалено много време и усилия и искрено се съмнявам, че програмистите щяха да потят върху него. Докато Unreal си върви със сносен 16-битов софт-рендъринг, който ще намери място в крайния вариант на играта. Е, вярно е, че за пълен плезир ще ви е необходима 3D карта, но все пак наличието на софтуерната поддръжка ще ви предпази от потенциални насилствени изблици.

3. Ускоряване на процеса на разработване, поради по-добрите средства на Unreal
Може би най-голямото притеснение във връзка с преминаването от една платформа към друга бе свързано с потенциалното забавяне на излизането на играта. Както вече споменах, няколко седмици са били необходими за преминаването от едната към другата платформа, но предимствата на Unreal са многобройни. Само ще спомена, че за компилирането на карта с Unreal са необходими около пет минути, докато при Quake са нужни около 3-4 часа! Май има логика в действията на 3D Realms.

4. Поддръжка на MMX и 3Dnow!
Въпреки разочароващите възможности на MMX, Unreal върви доста по-добре на машини с такъв процесор. А новата технология на AMD вдигна доста шум напоследък, поради подобреният "performance" на процесорите с 3Dnow! Старата платформа не поддържаше и двата стандарта, но нещата вече се промениха.

XEM FOREVER

недостатъци на unreal engine

1. Игра в Интернет
Няма да излъжа, ако кажа че Unreal е гола вода в Интернет. Дори и с най-бързата връзка забавянето е доста голямо. При Quake, смятам, няма какво да обяснявам как стоят нещата. Добрата новина е, че от Epic подготвят (може вече и да е готов) patch, който да оправи проблемите. При всички положения, до излизането на Duke Nukem Forever, всичко (евентуално) ще се оправи. Ако се случи най-лошото и нещата не се изгладят до тогава, John Broussard се закани сам да се заеме с това.

2. По-високи системни изисквания
Това е едно от нещата, които най-много притесняват феновете. Действително, Unreal иска много от машината ви, но пък и дава много! Не е за пренебрегване и факта, че до момента на излизане на Duke-а средната конфигурация ще е достатъчна, че и по-мощна от изискванията на Unreal. А пък за по-онеправданите братя по съдба, софтуерният рендъринг ще дойде на помощ.

3. Unreal не е добросклонен към overclock-ването
Това е въпрос, който вълнува доста хора, още повече след пускането на Mendocino. Unreal не върви добре на "надути" процесори, в смисъл, появят се някои странични ефекти. Overcklock-ването не се препоръчва от производителите на хардуер, така че едва ли някой от 3D Realms ще се занимае сериозно с този проблем.

за конверсия от една платформа в друга - просто всичко започва от начало. И благодарение на изключително лесната работа с Unreal, екипа на 3D Realms в момента е с няколко месеца по-напред с материала, отколкото би бил ако се придържаха към старата платформа.
Засега информацията, отпусната от производителите, е меко казано оскъдна.

От това, което успяхме да съберем на този етап, стана ясно, че действието в играта ще се развива в района на Лас Вегас, познатата до болка вече Area 51, The Hoover Dam, Grand Canyon и др. Общо шест различни области, всяка със собствена атмосфера, лошковци и всичко останало. В типичния за 3D Realms стил по време на играта ще се наложи да посетите едно местенце в пустинята, наречено Slick Willy, където стаите ще носят познати имена - Моника Люински, Пола Джоунс и др.
Старият нов враг в играта е Dr. Proton, познат ни още от Duke 1. Този път злият доктор е подсигурен от тайното си оръжие - мъжкараната Bombshell. Между другото този персонаж бе предвиден да участва в друг проект на 3D Realms, който в последствие бе прекратен. Както и да е, Bombshell все пак успя да стигне до екрана, макар и на страната на лошите. НО КОЙ МОЖЕ ДА УСТОИ НА ЧАРА НА DUKE! Нашият герой успява да привлече на своя страна "чаровната" бомба и двамата повеждат битка срещу Dr. Proton. Съвсем в реда на нещата се зараждат конфликти между двамата герои - Duke решава, че Bombshell е лесбийка, щом не го харесва, а тя го смята за самодоволен скапаняк.
Естествено, във Вегас Duke няма да пропусне да посети стриптийз бара. Да, стриптизьорките отново са налице поради засиленият интерес на 14 годишните пъпчиви перверзници. И вече са много "по-достъпни" от преди. Някои от другите "екстри", за които научихме, е например възможността да използвате различни видове слънчеви очила, като интерфейсът ще се променя в зависимост от тях. Също така ще можете да комуникирате с персонажите, които ще срещате в играта, което ще помага за развитието на фабулата. Като част от играта са предвидени мини-игри, по-скоро специални нива, като например преследване по магистрала в third-person перспектива, където Duke ще трябва да прескача от едно превозно средство на друго, като отвръща на огъня на преследвачите си.
За оръжията в играта се предполага присъствието на chaingun, rocketlauncher, shotgun с прикачен фенер (а ла Navy) и, естествено, ужасяващия Ритник на Смъртта... .Между другото, от 3D Realms

са решили да направят допитване до играчите, относно кои оръжия да бъдат запазени и кои не. Похвално!
В момента Царят на Екшъна е гол, но много скоро той ще влезе в новите си дрехи. И когато прожекторите блеснат и Duke се огледа в новата си среда, една фраза ще разтърси света: "Damn, I'm looking good!"

TNN outdoors pro hunter

производител: DreamForge
разпространител: ASC Games
жанр: hunting simulation
дата на излизане: когато стане!?#@
www: www.ascgames.com

Нищо не може да се доближи ни на йота до спиращият дъха и утрояващ пулса приток на адреналин, който изпитваме, когато се промъкваме през гъстата и мрачна гора, с пушка преметната на рамо и перо, мъжествено стърчащо от такето ни. Кулминацията настъпва в онзи миг, носещ обаянието на инфаркта, когато пред нас се изправи най-ужасяващият и душесмразяващ противник, най-злостното и кръвожадно създание, родено от болната фантазия на някои недоразвит гений и домогнало се по незнаен начин до компютърния екран

настика в старчески дом, се наложиха като абсолютни хитове, като незаслужено изместваха на по-заден план добри игри, създадени с много желание, средства и кръвовски труд. Но да не се отклонявам прекалено от темата. Май за Unreal нещо си говорехме... Аха, та ASC Games и DreamForge са решили да оправят и този проблем, като ще използват платформата на Unreal за създаването на истинска 3D околна среда, изпълнена с живот и движение. Едва когато видите 3D рендвана пуйка, заек или катерица, ще разберете какво значи страх.

(какво, по ангелите, стана с цензурата и Комисията по защита на душевния мир): Дивата патица (Aix Sponsa). Съдейки по страхотния бум на игри от сектора "Love and Ribolove", на гражданите на "най-великата нация в света" май им е доскучало (разбирай "ги е дошубяло") да стрелят по противници, които - Боже опази, що за наглост! - отвръщат на огъня. Съвсем логично бе огромната им енергия да бъде насочена към по-миролюбиви и природосъобразни занимания - лов на диви животни. Това, само по себе си, въобще не е лошо, освен за гореупоменатите диви животни - Дивата патица (Aix Sponsa) и другарите й по оръжие. Проблемът е във факта, че игри със ужасяващ gameplay, графичен engine от каменната епоха и як екшън, сравним само с сутрешната гим-

Девет на брой врагове ще ви дебнат по време на игра на TNN Outdoors Pro Hunter: дребен дивеч - заек, пъдпъдък (о, ужас), катерица; едър дивеч - елен, лос, дива пуйка; прелетни птици - патица, гъска и демонът на небесата - дивият гълъб. Всяка една от гадините ще има собствен AI scripting, който ще отговаря на поведението й от реалният свят. Ще има и т.нар. "hit regions" - места, където, ако нанесете директно попадение, сваляте животинката от раз (главата, сърцето и т.н), което ще изисква точно прицелване.

Специално ще бъде разработена система "Active Wildlife Environment", която да променя условията около вас - климат, температура, време (дъжд, сняг, град, армагедон), състоянието на почвата (киша, засушаване и др.). За пишман авджиите е предвиден богат арсенал - двуцевки, надцевки, попми, арбалети и др., като използването на оптически мерници е по избор. Че дори и виртуално ловджийско куче са предвидили хората. Ще може да го използвате да надушва или да изкарва жертвите. А сега идва най-веселото. TNN Outdoors ще има multiplayer, но все още се пазят в тайна възможните варианти на игра. След дълго умуване в редакцията решихме, че най-популярни ще бъдат опциите за One-on-One срещу катерица и див гълъб, Capture the Feather, Fuck-the-Deer и Frag-the-Goose. Нашият съвет към всички любители на 3D екшъна - забравете Quake, Quake II, Quake III (нищо, че не излязла; тя докато се довлече до харда ми на него вече ще власти USA Inside-Out Turbo Ultra Logic Cyber Tech Bug Hunter Pro), SiN, Blood II и другите ментета!!! На сцената излиза най-върлото 3D в света - TNN Outdoors Pro Hunter.

Между другото,

Ние (Gamers' WorkShop) сме първите в света, които научиха подробности за първия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата "G.U.B.S.". Запленени от светлия пример на пичовете от Хемимонт, те са решили да ударят у земята другия най-популярен игрален жанр - 3D екшънът. Идеята е след като TZAR смаже конкуренцията при стратегиите, момчетата от "G.U.B.S." да лансират на пазара продукт, базиран на изцяло нов 3D engine, с работно име DURAK, който да стане най-якото нещо, излизало някога под клавишите на български програмист, дизайнер и прочие гений - Върчуъл Хлебарка Екстърминейтър (Виртуален Убиец на Хлебарки за неговорещите английски). В началото идеята била да се ползва engine-а на Unreal, но едва след като платили лицензa и започнали работа, нашите момчета открили купищата недостатъци. В следствие на това те запретнали ръкави и решили да покажат на света, що е то 3D engine. Един от най-впечатляващите аспекти на този продукт ще е арсеналът, с който ще разполагате - Чехъл, Джапанка, Мокър Пешкир, Сгънат Вестник са само част от огневата мощ, която ще предложи играта. Всички оръжия ще имат алтернативна стрелба - например ако използвате Чехъл и при условие, че сте намерили втори такъв (т.е. целият комплект), щом натиснете Alt ще атакувате с Чифт Чехли (по един Чехъл във всяка ръка). При абсолютна секретност се разработва най-мощното оръжие в играта. Единственото, което се знае за него на този етап е, че то ще е звуково. Все пак, специално за нашите читатели, успяхме да се докопаме до .WAV файл, съдържащ работен вариант на звука на оръжието. Това, което чухме бе приблизително "Ше ви е.. майката, копеленца нещастни". За алтернативна стрелба на това оръжие се говори, че ще е унищожителната Плюнка. Играта ще е насочена към средната класа с цел обединяване на нацията - историята е доказала, че когато сме изправени пред общ враг, сме непобедими. Системните изисквания са повече от скромни - минимум 40 KB.M боксониера, баня, тоалетна с активна мокрица, като се осигурява поддръжка на тераса/балкон. Витае идеята играта да е само мултиплейър, като за целта ще бъде осигурен мощен сървър, разположен някъде из Студентски град. Единственото условие за ползване на сървъра (участие в т.нар. Игри по стълбището, или Ladder games, както им казват USA-ци) е успешно преминаване на квалификациите. Те самите ще се провеждат по места, като доказателство за успешно минаване на мисиите ще бъдат определения брой трупове на противници, които трябва да се представят на Пазача на Стълбището.

В следващите броеве на списанието очаквайте повече информация за това уникално заглавие!

Това е материалът, който може би трябваше да носи щемпела "Закърнели неврони" за този брой, но поради обективни причини (платформата на Unreal и гениалната ми комбинативност), реших да съчетая очевидното с неизбежното - е voila, ето ви резултата. Не ме съдете прекалено строго, аз също съм ловджия (по душа), но предпочитаното от мен място за ловуване са Deathmach картите на SiN, а любимият ми дивеч е Freeman (Бог да пази chaingun-а му от ръжда).

0.5kg hle-shooter

1.5kg light barkolov

3kg uglotrep

3,5kg hlebarka pastarma-tor

5kg hlebarka s' nightmare

???
anihilator

X-COM: Alliance

производител: MicroProse
разпространител: MicroProse
жанр: strategy/3D shooter
дата на излизане: когато стане!?#@
www: www.microprose.com

След разочарованието, поднесено ни от X-Com Interceptor (а и от X-Files), феновете на поредицата заеха отбранителна позиция към всички отклонения от стратегическия аспект на игра. Въпреки подводните камъни, Microprose решиха да поемат нов риск с преориентиране на поредицата към... 3D екшъна. Този

на пръв поглед странен ход всъщност си има съвсем логично обяснение според Microprose. Те твърдят, че почитателите на поредицата от доста време са чакали подобно нещо и са готови за новият продукт. John Broomhal обяснява новата идея: "Още от излизането на X-Com UFO Defense, феновете искаха едно-единствено нещо: да се срещнат лице-в-грозно лице с гнусните едрооки пришълци и да им наритат скапаните задници. Но нашата идея не е да правим игра от типа "X-Com среща Quake", затова и влагаме толкова много време и усилия (а и средства) в модифициране на engine-а на Unreal. Крайната цел е създаването на оригинална игра, достойна да носи името X-Com."

Microprose нямат намерение да изоставят изометричния походов стратегически стил на игра с управление на няколко единици. Според тях играта има достатъчно потенциал, за да може да се реализира като идея в различни жанрове.

Е от това, което е видно на този етап от развитието на играта, момчетата май ще се окажат прави. X-Com Alliance е first-person екшън, основан на управлението на екипи (като Terra Nova, Rainbow Six). Повечето от познатите ни от досегашните X-Com-ове елементи са налице: сформирането на екипите, избора на въоръжение, управлението на базите, psi-трейнинга и научно-изследователската дейност присъстват, макар и в по-опростена форма. В основата на

играта е управлението и стратегическото разполагане на до четири бойци (един, който вие управлявате и още трима авери). Действията ще се развиват на различни нива, като мисиите са извадени от контекста на поредицата: Sectoid-ски разузнавателни кораби, Ascidian-ски бази, планетата-майка на Sectoid-ите, катастрофирал на астероид транспортен кораб. Ще трябва да се грижите и за защитата на вашата база, която както вече знаете доста често е в хищния поглед на кръглооките изроди. Фабулата ще се разкрива постепенно, с течение на мисиите. Alliance започва малко след края на оригиналния X-Com. Вие сте начело на отряд, пътуващ към Cydonia. Попадате в черна дупка, която отклонява кораба от предначертания маршрут. В един красив момент се оказвате изтипосани насред извънземна война. Вашият отряд от ветерани ще трябва да проникне в корабите на пришълците и обстойно да ги изследва, за да откриете път към къщи. За да успеете в начинанието, ще трябва да се съюзите с някои от извънземните. По време на всяка мисия ще си имате точно определени цели, като от това, колко добре или зле се справяте с поставените ви задачи, ще се определя и колко добре или зле ще можете да управлявате изследователската дейност, psi-трейнинга и другите екстри.

Вашите бойци ще бъдат разполагани на определени места в началото на мисиите, като ще можете да ги управлявате или поотделно, или като екип. С определени команди ще можете да контролирате движението и стрелбата им. От Microprose обещават, че това ще става доста лесно. Чрез използването на 2D карта ще можете да оказвате обходни точки и местности за патрулиране на вашите единици, което трябва допълнително да улесни контрола върху тях. 2D картата може да бъде наложена върху 3D перспективата. По този начин ще можете да следите движението на бойците ви или на мини-скенера, или чрез активирането на камери за наблюдаващи всеки един от тях. Така чрез комбинация от hot-keys, заповеди и указване на обходни точки ще можете да координирате атаките си.

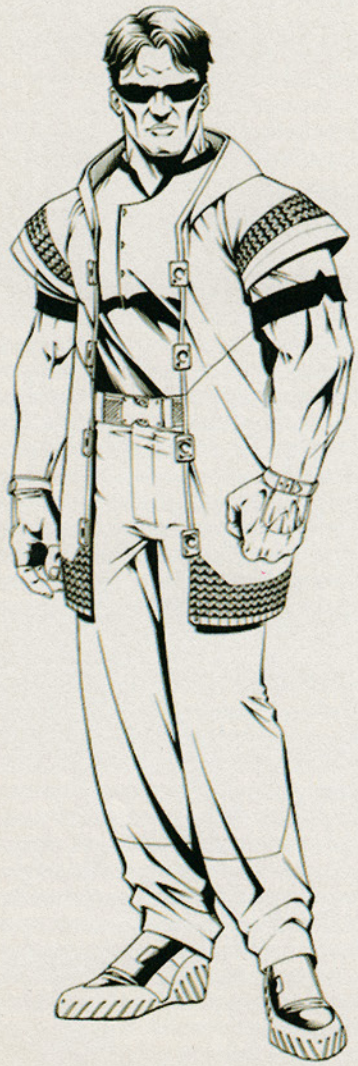
Добрият scripting на Unreal, в комбинация с Trooper AI на Microprose, ще ни дава възможност да укажем на дадена наша единица да отиде до определено място в нивото, да се справи в изпречилите се противници и да остане да охранява заетата позиция. А ако вашите бойци имат достатъчно високи psi-способности, ще можете да ги "обсебвате", за да улесните изпълнението някоя заплетена мисия.

Ако всичко върви по план и Microprose изпълнят поетите обещания, нищо чудно тази игра да се окаже един от големите хитове на 1999 година.

DEUS EX

производител: ION Storm
разпространител: GT Interactive
жанр: action RPG
дата на излизане: когато стане!?#@
www: www.ionstorm.com

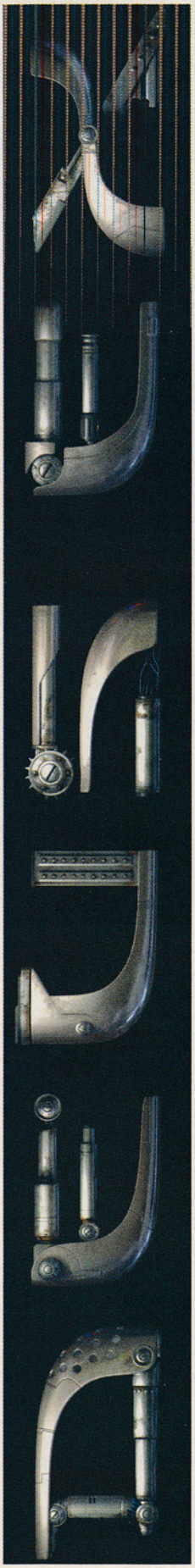
Годината е 2052 и светът се с превърнал в опасно място, където властва хаосът. Терористи безнаказано убиват хиляди; жертвите на болестите, наркотиците и глобалното замърсяване са дори повече. Световните икономики са на ръба на краха, а пропастта между ужасно богатите и отчаяно бедните е с размера на Тихия Океан. Сякаш това не стига, ами и на преден план излиза и древна конспирация, целяща завладяването на света. Пипалата й се подават от сенките и постепенно започват да проникват на най-високо ниво. Никой не подозира за тяхното съществуване. Никой освен вас. Вие сте единственият, който е в състояние да спре конспираторите и да предотврати техните намерения. Но живеете в свят, където лъжите и предателствата са на мода, нищо не е такова, каквото изглежда и цели нации могат да се обърнат срещу вас само под влиянието на една дума. За да успеете в начинанието си, ще трябва да пропътувате глобуса в търсене на информация, да развиете уменията си, да изградите мрежа от поддръжници и помощници. Ще трябва да преценявате, кога потайността и стратегическото планиране са по-важни от грубата сила. И всеки път, когато сметнете, че сте решили някоя загадка или разнищили някоя интрига, ще се появят нови, по-заплетени мистерии. Не ще можете да прецените, на кого да се доверите, кои са ти приятели, кои са замесени в конспирацията и кои са невинни. Ако въобще има невинни



Това е "интрото" на един от най-амбициозните проекти на 1999 година. Начело на екипа, работещ над това заглавие, е не кой да е, а Warren Spector - човекът, на когото дължим Ultima Underwolrd, Ultima VI и VII (втора част), както и невероятната System Shock. Само неговото присъствие е достатъчен залог за успех, но Warren с събрал около себе си група талантливи хора, почти всички от които са минали през Origin през един или друг етап от развитието си. Тази информация ви я предоставям с единствената цел да ви покажа, че "ION Storm и ролева игра" не е някакво недоразумение.

Както вече ви е станало ясно, действието в играта се развива в нихилистично бъдеще. Вие сте в ролята на агента J.C. Denton, работещ за антитерористичната организация UNATCO. J.C. и брат му Paul са първите хора, на които са направени нано-подобрения, засилващи възприятията, силата, скоростта и др. В света на Deus EX биотехнологичните подобрения не са рядкост, но хората, които се възползват от тях, са силно дискриминирани от техните събратя. Това евентуално ще има отношение към начина ви на игра.

Няма да срещнете чудовища, няма да използвате магии. Дори местата, които ще посетите, ще са извадени от реалния свят. Няма много инфо за тази игралните локали, но това, което успяхме да научим, е, че ще вилнеете из Хонг Конг, Вашингтон, Ню Йорк, Тадж Махал и небезизвестната Area 51. Като потенциални места на действие се спрягат Париж и по конкретно Айфеловата кула, Лондон (метрото), Ню Орлеанс и др. Идеята на г-н Spector е да се създаде игра, която да комбинира first-person екшън със сериозен roleplaying и увлекателен сценарий. Стремежа на дизайнерите и програмистите е да използват мощта да платформата на Unreal, за да осигурят на играча пълна свобода на действие. Всичко се прави така, че за всеки проблем/загадка да има по няколко възможни решения. Това от своя страна е нелека задача. Както казва Steve Powers, дизайнер, " в продължение на няколко месеца описвахме всички възможни подходи към загадките от играта. Сега създаваме картите, предметите, разговорите и вторичните персонажи, необходими за подсигуряването на всички решения." Всичко това означава едно нещо - тази игра ще е като огледало на самия вас. Начинът, по-който ще се развива действието, ще се определя изцяло от вас - всяко ваше решение ще е от огромно значение и в някакъв по-късен етап ще ви се наложи да понесете последствията от него. Ако искате много екшън, ще го получите с тонове, но пък ако искате да пропуснете този елемент, просто трябва да не размахвате оръжието си насам-натам. Deus EX сама ще се настрои към вашият стил; ще има ЧЕТИРИ различни завършека, всеки от които ще е в зависимост от стила ви на игра, от съюзниците с който сте се сдобили и др. Всеки от тях ще представя света по различен начин - в един ще стане райско място, в друг ще е адска дупка. И всичко това в зависимост от вашите действия. В крайна сметка никой не може да ви нака-



ра да сте Героя от приказките!
До голяма степен казаното по-горе ще важи и в микро-мащаб - например в отношенията ви с NPC-тата. Между другото ще имате възможност да разговаряте с всеки един от срещнатите от вас персонажи, като от поведението ви спрямо тях и от насоката и начина на водене на разговора ще се определя тяхното отношение към вас. Самите NPC-та ще имат собствени поведенчески модели. Агресивен подход към някои персонажи означава, че те въобще няма да разговарят с вас, а дори е възможно да се намесят местните власти. Освен това те ще показват "характер" и в много други аспекти - например при вида на труп може да изпаднат в ужас, може да избягат, да ви нападнат, или пък да ви поздравят! Заобикалящата ви среда също ще оказва влияние върху взаимоотношенията ви с NPC-тата. Например някои звуци като стрелба, приближаващи се стъпки и др. ще ги разсейват, докато говорят с вас!
А що се отнася до другия аспект на интерактивността - взаимоотношението със заобикалящата ви неодушевена среда, доста сериозно се работи и по този въпрос. Ако стреляте по прозорец той може да се счупи, може само да се напука, а може и да остане непокътнат ако е блиндиран. Всички предмети ще имат "ударни точки", което ще определя и състоянието им при оказване на каквато и да е форма на сила върху тях. Ще може например да вземете стол от апартамента ви на втория етаж в Париж и да го захвърлите срещу прозореца. Столът ще строши прозореца и ще полети към земята. В момента на удара с повърхността той може да се разлети на трески, но може и да остане цял. Просто всичко ще изглежда толкова истинско, колкото успеят да го направят момчетата на Warren Spector.
Вашият персонаж ще се развива през цялата игра. В началото на Deus EX, когато ще трябва да избирате героя си, идеята е да се предложат като вариант двата пола и различни раси. Доколко това ще стане ще покаже бъдещето, но поне звучи доста интересно. С течение на играта ще избирате в каква насока ще се усъвършенства J.C. Може да заложите на имплементиране на нови биотехнологии в него, а може и на усъвършенстване на тези, които вече имате. Същото важи и за уменията, които може да научи или да доразвива.
Може би ще се запитате, защо нищо не споменаваме за оръжията в играта? Ами просто защото все още няма капка информация за тях. Но знаем, че ще имате инвентар, които ще има определен капацитет. Това ще предполага сериозни компромиси по отношение на това, кои предмети и оръжия ще взимате и кои ще изхвърляте. И едва ли трябва да ви обяснявам, че това ще оказва сериозно внимание върху играта.

Whisper

news

Civilization II и Hexen II по MSN Gaming Zone

Microsoft обяви, че Civilization II: Multiplayer Gold Edition и Hexen II вече ще бъдат част от игрите, поддържащи MSN Gaming Zone. Това ще засили още повече интереса към он-лайн сървърите на Microsoft, които отчитат по 22 000 едновременни игри в пиковите часове (макар и огромна част от тях да са на Hearts).

RollerCoaster Tycoon

Hasbro Interactive обяви, че поредната игра от серията Tycoon - Rollercoaster Tycoon ще излезе през през първата четвърт на 1999 година. Разработката е поверена на Крис Сойер (Transport Tycoon, Theme Park). Играта ще бъде нещо като хибрид между двете заглавия. Ще се наложи да конструирате, тествате, изобретявате влакчета на ужасите, както и да купувате земя, акции и т.н. Очаква се играта да бъде предназначена за широк кръг потребители (от закоравели геймъри, до възрастни играчи). Както се досещате, ще ви се наложи да изградите своя еквивалент на парка-мечта на всеки любител на адреналина. Играта има огромен потенциал и веднага щом излезе достатъчно интересна информация за RollerCoaster Tycoon ще напишем отделна статия за нея.

Navy SEALS ще използва системата на Unreal

Yosemite Entertainment съобщи, че е закупила лиценз за използването на енджина на Unreal в бъдещите си проекти. Първият от тях, който ще се възползва от тази придобивка, се нарича Navy Seals и ще бъде тактическа симулация. Играта ще се основава на опита на бившия тюлен Ричард Марчинко, чиито книги са бест селъри. Navy Seal ще ви даде възможност да екипирате всички членова на вашата група, да задавате задачи на подчинените си, да трупате опит и т.н.
Та това е и последното отроче на Unreal, но тъй като тя излезе сравнително късно, Whisper така и не сколаса да я прикрепи към статията си. Или просто го мързеше, а Whisper-е?

WEREWOLF
the apocalypse

производител: DreamForge
разпространител: ASC Games
жанр: third person shooter
дата на излизане: когато стане!?#@
www: www.ascgames.com

Всички обичаме върколаците (всеки по свой начин естествено), но, предполагам ще се съгласите, че те са едни от най-онеправданите твари, що се отнася до присъствието им в компютърният свят. Не говоря за случайното вмъкване на някоя подобна гадина в ролева игра из-

между 349, че и повече други грешки на природата. Имам в предвид върколака/върколаци да е/са водещата/водещите фигура/фигури, че защо не и цялата игра да е пропита от неговото/тяхното присъствие. Gabriel Knight 2 постави основите по блестящ начин. Оставаше само някой да открие потенциала на любимия ни "ужас". Очевидно подобни богунепристойни мисли са минали и през главиците на момчетата от DreamForge, тъй като те се подготвят да наваксат пропуските. А Werewolf: The Apocalypse има всички предпоставки да ни осигури доста продължителна инсомния. Целта на производителя DreamForge и разпространителя ASC Games е да създадат увлекателна екшън-игра в света на Werewolf - една от най-големите ролеви вселени, наред с AD&D, Planescape и др. Фабулата се върти около борбата на 13-те племена на Garou (върколаците) срещу злите сили на Wyrm - олицетворението на Разрушението. Битката се води за спасението на Gaia - нещо като божество, закрилящо света. Вие ще управлявате Ryan, потомък на най-могъщото някога племе -The White Howlers. Народът на Ryan направил огромна саможертва, за да спаси света от The Wyrm - всички от племето жертвали душите си. Светът бил спасен, но White Howlers заплатили висока цена и попаднали под властта на злото. Оттогава те станали The Black Spiral Dancers - най-омразните сред върколаците и заклети врагове на останалите 13 племена на луната.

Ще имате възможност да играете в три различни форми: като човек (Homid), като върколак (Crinos) и като вълк (Lupus). От оригиналната идея отпаднали две форми с цел олекотяване на gameplay-я - полу-човек (Glabro) и полу-вълк (Hispo). Всяка една от формите ще предполага различни начини на възприемане на заобикалящия ви свят. Някои загадки, например, ще изискват засилено

обоняние, докато при други ще ви трябва остър слух. Битките ще играят огромна роля в играта, като естествено начина на водене на бой ще се

определя от моментното ви състояние. За всеки от трите форми на битие, които ще ви предложи играта, ще има характерни "средства за унищожение". Като човек ще можете да се възползвате от най-новите постижения на оръжейната промишленост, но предполагам се досещате, че под формата на вълк ще ви е малко трудно да разнасяте, а още по-малко и да използвате chaingun или rocketlauncher. Голяма роля в играта е отделена и на магията, по-конкретно раздел "Шамански заклинания". Но може би най-интригуващият аспект на Werewolf: The Apocalypse ще е воденето на ръкопашен бой (по-скоро лапопашен бой) с нокти и зъби под формата на разнообразни движения и удари/захапки.

Това обаче, което предизвиква най-голям интерес (поне у мен), е самият факт, че в основата на играта е залегнала трансформацията от човек към вълк. И тъй като това е "ключът към палатката," в DreamForge доста сериозно са се заели с вграждането на система за морфинг в платформата на Unreal. "Не можеш да бъдеш върколак, без да се превърнеш в такъв" със завидна прозорливост отбелязва Travis Williams от ASC Games (и един от създателите на вселената на Werewolf). И продължава "Ще виждате хора и животни да се трансформират пред очите ви. Без оптични излюзии, подменяне на текстури и др. подобни - създанията от играта ще се променят по всички закони на ... променянето". И тъй като играчите ще искат да се насладят на собствената си мутация (нямам предвид пубертета), сериозно внимание се обръща и на third-person перспективата а ла Tomb Raider (и на мен ми писна да споменавам това заглавие, ама като е най-познато на хората, няма как).

Доста интересни ще бъдат и местата, където ще се развива действието в играта - по улиците на Лондон, из дебрите на Амазонските гори, в хитро изработен лабиринт и ... в правото черво на гигантски червей! Ако и вие усетите съкращаване на лицевите ви мускули под формата на злорада усмивка, значи сме на една вълна. Това ще е първо подобно ниво в историята на компютърните игри и дори само заради него ще си заслужава чакането.

KLINGON HONOUR GUARD

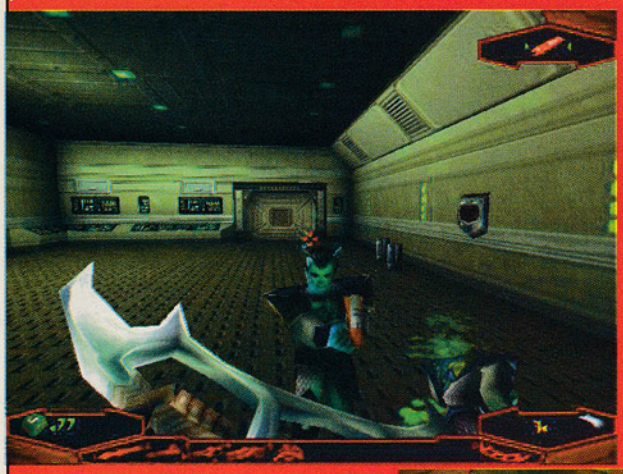
производител: MicroProse

разпространител: MicroProse

жанр: 3D shooter

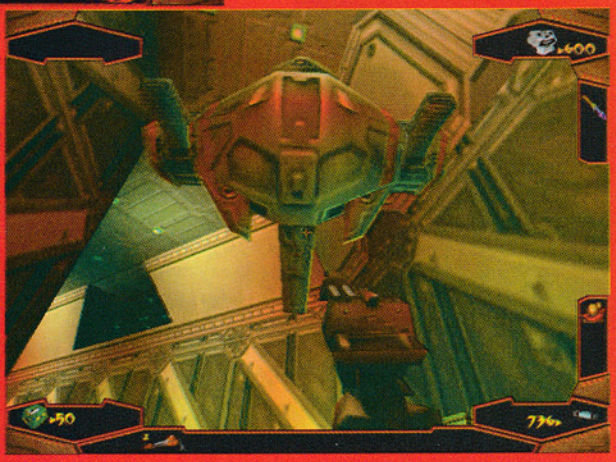
www: www.microprose.com

Явлението да се правят игри по нашумели филми в последните няколко години придоби епидемични размери. В повечето случаи се разчита главно на филмовото заглавие, за да се осъществят продажби. Не едно и две заглавия бяха брутално осакатени от жадни за бързи печалби компании. Същата участ сполетя и Star Trek. Какви ли не



долнопробни игрички се пръкнаха, експлоатирайки грандиозната космическа сага. Феновете на Star Trek най-вероятно са си изхвърляли PC-тата на боклука при някоя близка среща от третия вид с жалките софтуерни скудоумия. За жалост всичко в игралната индустрия, свързано с фамозния сериал, може да се охарактеризира с две единствени думи - посредственост и безидейност. Досега...

Klingons Honour Guards слага край на тази печална тенденция. Използвайки engine-а на Unreal, момчетата от Microprose изкараха на пазара игра, достойна за вниманието на геймърското братство, въздишащо по 3D тупалките. Ще бъде твърде пресилено да се каже, че тя ще издуха конкурентните заглавия, но определено заслужава вниманието ви. В KHG вие сте превъплатени в ролята на млад воин, чиято заветна мечта е да постъпи в секретните служби - така наречените Honour Guard. Те осъществяват охраната на висшия консул и на самия канцлер на клингонската империя - Гоурон. Няма по-висока чест от тази. Реализирането на мечтата минава през



тежките изпитания и безжалостните изпити във военното училище. Играта започва с поредния изпит, който героят държи - виртуална симулация в подземните катакомби, при която животозащитните системи са изключени и опасността от наранявания и дори загуба на живота е съвсем реална. Симулацията внезапно бива прекъсната и нашият герой разбира, че нещо не е наред. Оказва се, че в покоите на канцлера е избухнала бомба и той е сериозно наранен, а няколко от членовете на екипа му са убити. Получавате заповед от Корек - главният учител във военното училище и шеф на стражата - да се заемете със случая и да откриете атентаторите, както и мозъка, стоящ зад покушението. Задачата ви е да изтребите виновните, за да възстановите честта на канцлерския дом. В изпълнение на мисията ще обиколите много места, ще обходите галактиката, ще се сблъскате с политически интриги, ще научите тайната на едно подло предателство и ще победите стотици врагове. Ако оцелеете...

Преди всяка мисия на специалните брифинги ще получавате информация и подробности за нея. Клингоните са известни с невероятното си безгрижие относно трудностите и препятствията, които стоят на пътя им. Началниците ви нехаят за това, какви опасности ви грозят - от вас се очаква да се справяте с наглед невъзможни задачи и провалът е нещо, което не се допуска или коментира. Мисиите са доволно разнообразни - те ще ви отведат до затворническа колония, до Андориански пръстен за контрабанда и много други места. Веднага бързам да ви

кажа, че първите няколко нива са доста разочарващи. Гореспоменатата тренировъчна мисия е убийствено скучна и еднообразна, но дори и тя подсказва, че играта ще е всичко друго, само не и лесна. Враговете се прикриват, превъртат се странично в опитите си да избягнат изстрелите ви и да ви объркат, придвижват се бързо и стрелят точно. Невниманието се наказва автоматично. Второто ниво ви прехвърля в сърцето на някакво клингонско поселище, чиято постна клингонска архитектура не провокира с нищо създаденото вече впечатление. След трета мисия, обаче, нивата стават все по-добри и все по-трудни. Играта постепенно разкрива истинската си прелест, за да достигнете и до първото голямо предизвикателство - планетата затвор на Андорианците. В продължение на няколко нива вие ще се опитвате да организирате бунт, а въображението на създателите постепенно ще накара косата ви да настръхне и студените тръпки на страха и напрежението ще подхванат лудешкия си танц по гръбнака ви. Все пак KHG не е толкова кървава, както някои свои конкуренти в жанра, да не говорим, че прелестната графика и свежите цветове предпазват играта от тягостната и мрачна атмосфера на Quake, да речем. Но за това - по-надолу! Безспорният талант и въображение на дизайнерите се разкриват в пълна сила най-вече в средата на играта, където е съсредоточен и най-добрият дизайн. Фабулата ви прехвърля от кораб на кораб, за да научите най-накрая грозната тайна, стояща зад покушението. Ще се качите на Андорианска пиратска товарна фрегата, а великолепните й зали и отразяващи подове ще ви смаят с прелестта си. Много красота ви очаква и в Battle Cruiser-а :), където свръхтехнологиите и клингонската стомана са си дали среща, за да се роди една неповторима атмосфера. Високото ниво на интерактивност почти сигурно ще ви очарова. Ако намерите магнитни ботуши и скафандър, докато сте на космическите кораби, ще имате уникалната възможност да се разходите по корпуса в открития космос. Кефът е страхотен, но най-якото преживяване е ходенето по стени и тавани! Лудо е братя! Освен това, по този начин ще посетите места, до които инак не можете да стигнете - тъй наречените тайници. Там ще намерите ценни предмети и оръжия. Няма да ви отегчавам с повече подробности за нивата - не сте малки, ще си ги видите сами. Сега няколко думи и за врага. През по-голямата част от играта ще се сблъсквате със съотечественици - нали все пак разкривате заговор. Те като че ли са най-безобидните. Друга раса, с която ще си имате работа, е Андорианската. Хуманоидни са и умират сравнително лесно. Понататък в градацията идват Ноусианците - яки, грозни, мощни и смъртоносни създания. Те жадуват за кръвта ви. И най-гадните копелета - Ледианците. Мистериозна и странна невидима раса, която допълнително ще ви вгорчи живота Могат да генерират и канализират електрическа енергия, оформяйки от нея самонасочващи се кълбовидни мълнии (или поне нещо близко до това), които ви преследват и зад ъглите. Много е лесно да ги намрази човек. Сблъскате ли се с нещо подобно, най-доброто, което можете да направите, е да локализирате мястото, от което ви атакуват - следва отстъпление заднишком и обстрелване на околността с всички налични средства. Докато съм на темата за враговете, да не пропусна да спомена, че гадовете имат неприятния навик да се материализират като че ли от нищото и най-неочаквано да се появяват зад гърба ви. Играта ще ви срещне и с множество футуристични представители на животинския свят и чудовища, щъкащи както по суша така и под вода. Гмуркайки се в едно от нивата, се оказах лице в лице с грозната картина, представляваща безбройното ято риби с неидентифициран произход, които като че ли чакаха само мен. Следващите двайсетина минути протекоха в гмуркане и избиване на плуващата напаст без видим ефект. Оказа се, че така мога да си откарам и двайсетина дни, ако не претрепя майката. Без да се опитвам да издигам незаслужено играта, ще ви кажа, че тук-таме авторите явно са били осенени от вдъхновение. Бавно и полека достигнахме и до момента, който всеки почитател на тупаника чака с нетърпение - оръжията. А те са точно копие на оръжията, застъпени и във филма. Виждал съм и по-добри, и по-лоши. Маниаците на тема Quake сигурно ще преценят, че те не са така добре балансирани, както в любимият им 3D shooter и това би било самата истина. Още не съм срещал игра, която да размаже Quake в това отношение и именно това е един от основните показатели, които го поставят на трона в царството на multiplayer-а. Един от недостатъците на KHG е липсата на критичен удар с "огнестрелните" оръжия, което ще рече, че е все едно, дали ще простреляте врага в крака или главата. Това обаче, при по-големия клас чифтета, е без значение, тъй като е все едно, къде ще го улучите и дори дали изобщо ще го улучите, стига изстрелът ви да е в достатъчна близост с противняка. За разлика от Blood II, тук няма да можете да разчленявате скапаняците, като им откъсвате разни части от тялото, и това е много жалко. Момчетата от Microprose изостават от тенденциите и в друго отношение. Не зная дали сте чували, но в SIN ще можете да избивате оръжието от ръцете на врага, ако той не го направи преди това разбира се. Една прекрасна опция, която не е намерила място в KHG. Всяко оръжие, без едно, има алтернативна стрелба. Недостатъкът тук е, че при алтернатив оръжията се презареждат, което понякога изисква

точно толкова време, колкото да умрете. Имам и една друга забележка - амунициите не са добре балансирани - твърде

много оръжия използват едни и същи амуниции. По този начин, стреляйки с едно от тях, хабите амунициите и за другите. Ето ги и самите оръжия: Daktagh (нож - можете да нанесете критичен удар; в алтернативен режим го хвърляте), Disruptor pistol (плазмен пистолет, който се самозарежда; в алтернативен режим изстрелва по-мощен заряд), Disruptor rifle (автоматично оръжие, което изстрелва същите заряди като пистолета, но с по-голяма скорост; алтернативният режим е аналогичен), Assault disruptor (изстрелва доста мощен заряд от енергия с неустановен произход - все пак никога не съм бил фен на Star Trek; в алтернативен режим и при по-близко разстояние разлага враговете), Spinclaw (изхвърля въртящ се диск, който разфасова врага - захапе ли, няма измъкване. Няма алтернативна стрелба), Grenade launcher (традиционно - изхвърля гранати, толкова ми е неприятно това оръжие, че дори не помня каква му е алтернативната стрелба), Rocket launcher (много яка машинка - изстрелва снаряди с огромна скорост и точност - най-добрият Rocket launcher, който съм виждал някога; в алтернативен режим снарядът е самонасочващ се, но ако няма враг, познайте срещу кого ще се насочи:), Sithhar (любимото ми пушкало - скорострелно, далекобойно, с предизвикваща еуфория поразяваща сила и точност; в алтернативен режим изстрелва цял пълнител концентрирана смърт - питайте Whisper за това. Хубавото тук е, че при смяна на режимите на стрелба не се изисква презареждане), Particle cannon (най-мощната гърмялка, изстрелва кълбо червена плазма с огромен splash damage - всичко живо мре! Гледайте, да не сте в близост - недостатъкът е, че между натискането на спуска и изстрела минава време, колкото да закусиш. В алтернатив изхвърля граната, която след известно време се издига, взривява се и създава гравитационно поле, придърпващо всичко към себе си - следва...бум!), Batleth (другото хладно оръжие в играта, прилича на огромен полумесец; нанася огромен damage. В алтернатив се хвърля. Има критичен удар, ако сте достатъчно добри).

AI. Създателите твърдят, че следват традициите на Unreal в тази насока, но лично аз съм (съвсем) малко скептично настроен към подобно изявление. Вече споменах за триковете, които враговете прилагат, за да ви затруднят. Освен тях те могат да се преструват на умрели, да отстъпват, а после отново да нападнат, прикриват се, но все пак KHG не е точно Unreal. Още съвсем мъничко старание е трябвало да се вложи. За сметка на това обаче, най-високото ниво на трудност е меко казано ... трудно!

Графика. Това е Unreal engine, приятели - каквото и да очаквате научавайки това, ще го получите в малко по-големи дози. Достигнете до по-напредналите нива на играта, убийте някой натегач в откритие космос, насладете се на кръвта, която реалистично се понася в пространството, погледнете поне веднъж небето в някое от "откритите" нива и аз няма нужда да ви обяснявам каквото и да е. Цената на великолепието, обаче, е 3D ускорител!!!

Sound. Играта е доволно озвучена. Музиката прекрасно допълва атмосферата - всяка сцена има своя звуков фон. Дискотеката в едно от нивата прекрасно ще ви илюстрира това. Ще разберете, че освен неприятелите, които срещате, и вас са ви благословили с гласни струни. KHG е една много добре балансирана игра и звуковите ефекти само доказват подобно твърдение.

Multiplayer. Доста добър. Има няколко прекрасни нива за Deathmach. Оръжията дават възможност за динамично развитие на интригата. Прословутият проблем с презареждането е неприятен, но бързо се свиква. За по-неамбициозни и незлобливи играчи той внася дори и хумористичен елемент. Приятно допълнение е екстрата, да се правиш на умрял (клавиша F). Играейки с Whisper, неведнъж съм се чудил, как така изведнъж се появява зад гърба ми, при положение, че току що съм минал и не съм забелязал никого. Проблесна ми, едва когато с периферното си зрение видях, как един от труповете се надига от земята. Първото, което си помислих обаче, бе, че лудата гъба е намерил някакъв начин да превръща мъртвците в зомбита. По-късно, неземно дебилясал, той ми разказа, как веднъж съм висял повече от минута, дебнейки отгоре му. Има и няколко други екстри, но тях ще си ги откриете сами.

Gameplay. Честно казано, "Клингоните" надминават Unreal по удоволствието, което ми доставиха. В тях има повече динамика, повече гад за изтребване, няма ги повече досадните битки "тет а тет" (или one-on-one) и безкрайното обикаля-

не из пусти нива. Може би Unreal е за по-зрели играчи. От друга страна пък, прекалената предсказуемост на играта понякога ме караше да я изоставям отегчен. Най-общо казано - KHG предоставя една добра възможност за разпускане и за прекарване на няколко приятни часа пред компютъра и аз искрено ви съветвам да не я изпускате.

Freeman

минимална конфигурация

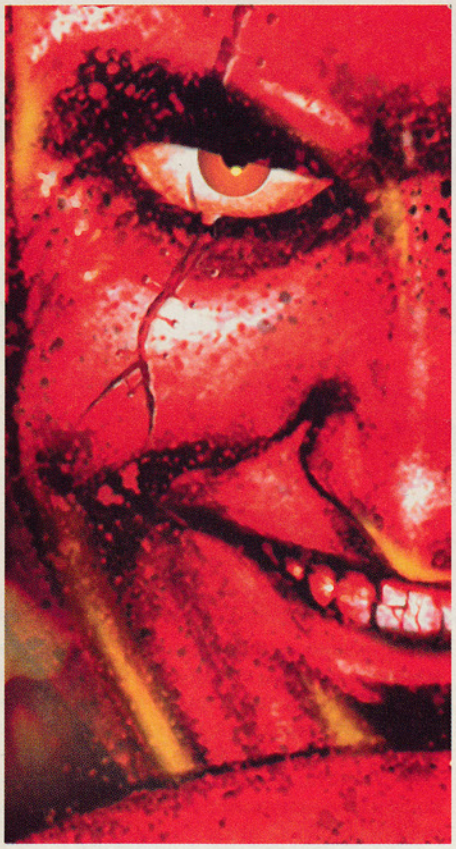
Win95/98 \ P166MMX
32 MB ram \ 1MB PCI video
16 bit sound card

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron300A \ 64 MB ram
Voodoo I \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	7	9	9
звук	6	8	8
AI	8	8,5	8,5
multi player	8	8,5	8
gameplay	8	8,5	8
ПРИСЪДАТА	8	8,5	8

CARMAGEDDON 2



производител: Stainless Software

разпространител: SCI & Interplay

жанр: action racing

www: www.interplay.com

Мисля, че си забравих хапчетата, пичове. Всяка сутрин жена ми ги слага в джоба, понеже съм много разсеян. Направо не мога да си представя, как се е случило. Когато преди 6 години, след почти успешния ми опит отново да полетя като Батман, ме заведоха (насила) при психиатъра, "специалистът" установи, че дъската ми определено хлопа. Точната диагноза беше ШИЗОФРЕНИЯ в напреднал стадий. Лекуваха ме, натъпкаха ме с какви ли не химикали ... по едно време вече си мислех, че ако дъхна срещу някого ще го отровя. Когато ме пуснаха от 4-ти километър вече бях пооправен, но трябва редовно да си пия хапчетата. Нещо доста почва да ми се размива погледа ... страхувам се, че ще получа криза, а в момента съм сам в редакцията. Това, само по себе си, не е трагично ... от втория етаж няма да се пребия, знам го от опит, още повече, че се научих как да обуздавам пристъпите ... лошото е, че според приятелите ми второто ми аз съвсем не може да се нарече лицеприятно. Създанието, което се пръква от иначе светлата ми личност, е (както разправят) олицетворение на чистия цинизъм. Освен кървясалия поглед, дивакът обладава и псевдонима JJ. Но стига съм ви занимавал с неволите си, нека преминем към играта.

Продължението, което се появи на пазара на култовия автомобилен екшън, определено е под очакванията ми... (чат)

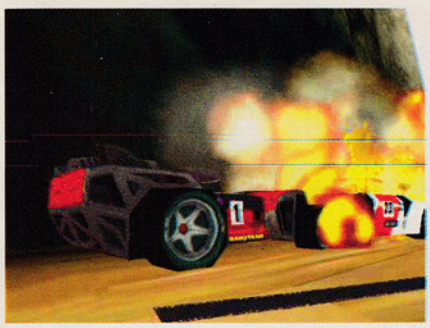
Я гледай ... какво си имаме тук ... драскачът Freeman пише статийка. Кой го оставя тоя дебил да лее "мисли", се чудя. В това списание със специален конкурс ли ги избират, бе. Всички - един дол дренки. Ами вие к'во се пулите срещу тия тъпащини? Нямате ли с какво друго да си играете, вместо да четете разни дивотии. Я да го видим, какви ги е надробил тоя нещастник. ЦИНИЧЕН СЪМ БИЛ!!! Циничен съм, гениален съм, истински съм ... велик съм. Някой да има нещо против? Сега ще ви изясня картинката ... Carmageddon II е най-якото нещо, което съм играл някога. Толкова КРЪВ!!! Обичам кръвта, обичам да газя скапаняците, обичам да виждам как хвърчат парчетата от телата им, обичам... (чат)

Виждам, че вече сте се запознали - това беше JJ. Продължаваме нататък. И така, Carmageddon II излезе, и не са много тези неща, които да навяват на мисълта, че това си е струвало. Ще предположа, че всички, които четете този материал, сте играли или поне сте виждали първата част и няма да ви занимавам с разни подробности, защото ми се ще статията да е максимално кратка. Когато се рецензира втора версия на някоя игра, сравнението с прототипа е неизбежно. Ако навремето Carmageddon беше събитие, то продължението днес е просто "обикновено". Наистина ... подобрена графика, принципно еднакви нива (трасета), макар че

някои са доста добри, десетина доста хитри бонусчета ... като това да превръщаш пешеходците в разни мутанти, с огромни глави, с тела като клечки или пък като кубове, да придобиваш временна неуязвимост (гранитност) и пр. Съперниците вече са пет. Доста попроменени са и самите коли. EAGLE-ът на Max е още по-футуристичен, но не чак толкова, че да ми спре дъха, а що се отнася до противниците, и там са постъпили интересни нововъведения. Някои доста точни попадения, като електрокара с гилотината, огромният, няколко-тонен камион, колата с

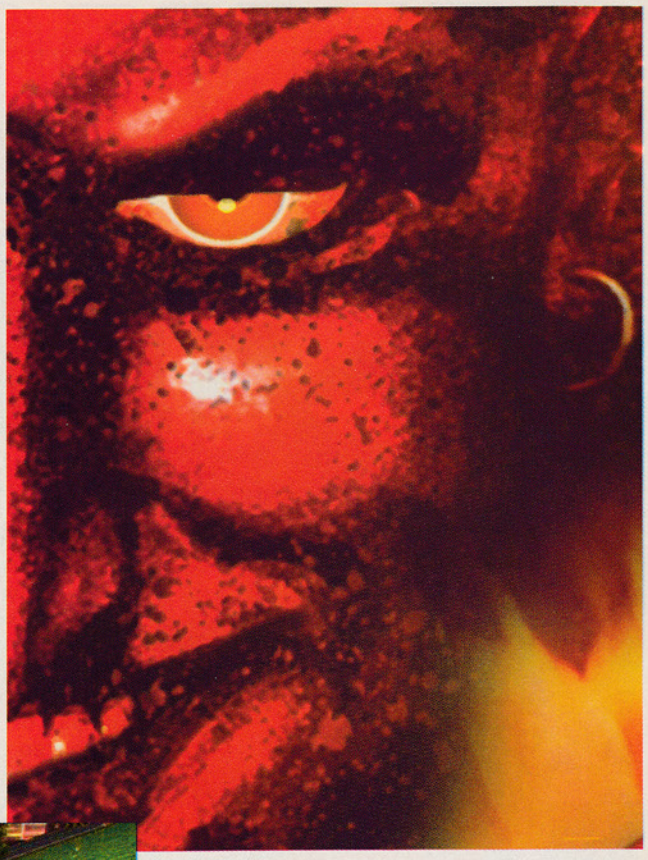
перките и др., правят добро впечатление, но едва ли ще спасят играта.

Single player: Нищо, ама нищо ново под слънцето ... в смисъл на "революционно ново". Малкото добавки, които са направени, са предимно неудачни. Авторите са се опитали да обогатят обстановката с допълнителен живот. Освен обичайните хора и крави по картата витаят и кучета, елени... Поне по моето скромно мнение динамиката на играта съвсем не е същата, атмосферата е вече по-хрисима, постерилна, повече съобразена с цензурата. Кое направи Carmageddon толкова обичана, освен подвижността и маневреността на колата? Не е фабулата ... определено! Както в първата, така и във втората част тя е никаква, или, както обича да се изразява Groove ... яко тъпо! Кръвта ... ето какво! Макар, че JJ говори за кръв, когато се аргументира за любовта си към тази игра, трябва да ви кажа, че тя далеч не е в тия промишлени количества, както беше в първия Carmageddon, и той прекрасно знае това - най-вероятно го е направил, за да ме дразни. Кое беше най-якото преживяване след това, да унищожиш врага ... да прегазиш пешеходец, да видиш, как прелестно се разхвърчават части от тялото, и той пльосва сред локва кръв. След това да минеш върху му отно-



во... и после пак, и пак, и пак..., завърташ се отгоре му и всеки път кървавата каша се разраства и сляга все повече, а гумите чертаят червената картина на сляпата ярост, която те е обзела. Нищо такова не се случва в новата версия. Телата остават цели, а когато ги удариш, рикошират от бронята като плюшени играчки ... няма разчленяване, няма купчини кайма на пътя ... сбогом кеф... (чат)

Опа, "пак сме тук". Мразя го това копеле ... откак взе да ги пие тия химии, съвсем се схванах. Я-а-а, гледай го хитреца ... светлата личност Freeman ... налива вдъхновение направо от бутилка "Метакса" 5 звезди и мези стафидки. Пфу! Е-ех мизерна твар, да можех да ти видя сметката... Така си и мислех ... тъпото парче плюе, сипе помия. Ами новите оръжия бе, помияр скапан, ами екстрите? Защо некадърникът не е написал нищо за пружината, с която можеш да разплескваш мазните натегачи по пейзажа, за бонусите, позволяващи да отскачаш във въздуха и да изстрелваш мини по преследващите те мърлячи. Егати прасето... О-ох, ама влиза тая Метаксичка... Вижте к'во, не сте ми изобщо симпатични, ама тоя торен бръмбар го мразя и в червата. Ще ви отпусна още малко информация, ама спрете да ми се пулите тъпо. В Carmageddon II има 40 вида возила, от които можете да карате 20, десет различни ландшафта (околности), всяка от които с по 3 писти. Някои от областите включват: Сметище, Летище (самолетите ще излитат и кацат докато се състезавате), Писта за Индианаполис, Олимпийско скиорско селце, Каменоломна, Dare Devil Stunt писта и панаир, Пустиня, руини на град след атомна бомба и легендарния Виковете Близнаци (Twin Shrieks). Едно чудесно забавление за цялото семейство... ХА-ХА, момент да глътна... колко още може да се желае? Физическите закони отново са в сила - дори повече, отколкото в първата част. Когато се удряш с колата някъде, това й се отразява, и е превъзходно визуално онагледено ... дори и за вас, сигурно е ясно, че с квадратни гуми се кара трудно. Пешеходците вече не са двуизмерни картинки, а са 3D изградени (от полигони) обекти. Освен това, новото е, че колите ще могат да се разцепват на две, а части от тях да отхвърчат и да засягат други обекти ... например някой тъп и смотан карък, шеметлеещ наоколо. Ей, т'ва е страшно ... Метаксата и стафидките имам предвид. Ама да видите, как се молят горките копелдаци (пешеходците де). Не-за-бра-ви-мо!!! Но, не-е няма пощада - няма. Аз съм Батман бе брато и идвам с Батмобила ... ще



газя, ще мачкам, майката ще ви разплача гадове-е-е! Дръжте ме-е-е-е-ще-литна-а-а-а-а-а!!!

А тъй, стафидките свърши'а, (хльц) ама то... на тоя етап вечи... ня'а знач... (чат)

Ох, каква глава ме цепи. А-ха, ясно - бутилката празна, навън тъмно, езика надебелял. Ще взема да се обадя на жената да донесе хапчетата и да приключвам, че като гледам на какъв етап е JJ, следващия път като се свестя, може и да си пия храната в Пирогов. Общо взето, колкото и да съм учуден, той е поизчерпал темата. Това, което ще кажа е, че много скоро вече дори няма да си спомням за Carmageddon II. В сингъл плеъра се промъква някакъв опит за разнообразие, който е повече от печален. Има нива, в които си сам и трябва да изпълниш някаква мисия за време ... да унищожиш сателитни чинии, разположени по покривите на сгради, да откриеш и избиеш мутирали зомбита, да направиш определен брой обиколки на трасе и пр. Рядко игра ме е вбесявала толкова ... щях да строша клавиатурата ... тъпо, тъпо, тъпо, ТЪПО! Никаква динамика, безкрайно изнервящо, скучно и най-важното ... никакво мърдане напред, преди да минеш тъпото соло-ниво. Как създателите не са проумели, че достойнствата на играта се крият съвсем другаде. За да не претупвам съвсем статията, все пак ще се спра с няколко думи на основните елементи, характеризиращи всяка игра:

Графика: Почти никакви забележки. В сравнение с първата част е доста подобрена. Колите, хората, сградите, уличните стълбове ... всичко е 3D обекти с добра детайлност. Прекрасно впечатление правят трошащите се витрини, огромните рекламни постери, някои от които дават добър отговор на въпроса: защо на запад катастрофите, причинени от зазяпали се шофьори, са толкова много.

Интерфейс: Промените, настъпили и в този показател, са само в положителна насока. Оставяйки настрана въвеждащите менюта, на игралния екран се появява малко прозорче, което показва на играча близката околност на картата. Макар в началото то да създава леко неудобство, понеже е в средата на екрана, много скоро се свиква и е от голяма полза. За ъпгрейдване на мощността, бронята и атаката не е необходимо да се отива в централното меню. За това са предвидени клавиши и може да се извършва по време на игра. Голямо удоволствие ми достави възможността да Replay-вам някои красиви моменти от героичните си подвизи. За себелюбива душица като мен

това е страшна екстра.

Саунд: Тук някакви кой знае какви промени не са настъпили. Ръмжене на двигатели, свистене на гуми, животински звуци, писъци ... обичайните неща. Готино е, когато някой нещастен, омаломощен и отчаян пешеходец коленичи пред теб и започне да се моли.

AI: Има леки подобрения. В известен смисъл пешаците са станали по-хитри и повратливи. Що се отнася до поведението на съперниците, за това ще стане дума малко по-надолу.

Gameplay: Carmageddon II е типичен пример за игра, която е усъвършенствана във всичко останало, но не е помислено достатъчно за Gameplay-а. Всички (иначе хубави) нововъведения едва ли са достатъчни да компенсират съсипания Gameplay. Все пак признавам, че в някои нива удоволствието, което изпитах, почти ме накара да се откажа от критичното си настроение и добре че бяха те, иначе съвсем щях да се вкисна. JJ е писал за спазените физични закони ... това още повече е влошило нещата ... в първата част колата можеше да върви по отвесни стени, беше доста устойчива върху неравности и здраво залепваше на пътя. Вече забрави! За да се катериш нагоре,

ще трябва да откриеш специалния бонус, който ти го позволява, да не говорим за това, че теренът вече е станал още по-релефен, а колата далеч по-неустойчива. Ще се обръщаш по-често, отколкото би ти било приятно. Сега ... някой може да каже, че новото поведение на съперниците (почти не те закачат, ако не ги атакуваш, но за сметка на това стават доста злобни, когато го направиш) е готино, но и по това може да се спори. Много често се налага да се разхождаш из картата като бесен в преследване на някой страхливец, нямащ доблестта да приеме предизвикателството, а това е дразнещо. Някои от нивата са неоправдано огромни и с прекалената си усложненост адски изнервят. Представете си, че противника се е обърнал някъде по височините, а за да се стигне до него е необходимо да се мине по криволичещ път с много неравности, и на всичкото от горе накрая трябва да се изстреляте като

снаряд, за да прелетите над пропастта. След няколко неуспешни опита ще намразите Carmageddon II трайно. И най-важното (мисля, че го споменах и преди) ... няма я като че ли предишната динамика. Сякаш лудият блясък в погледа на Макс е помръкнал. Няма го онова типично яху-у, когато прехвърчаш в свободен полет на някакви си стотина метра от повърхността. Връзката е скъсана. Дори и възможността да играеш с двайсетина автомобила не ме развесели особено. Много лошо пичове, много лошо...

Multiplayer: Единствения светъл лъч е мултиплеъра. Ако имате възможност да се пуснете в мрежа с приятели, съветвам ви да си изнамерите играта. Споменатите по-горе от JJ екстри внасят невероятни възможности да прецакаш врага. С умиление си спомням случая, когато с Whisper си бяхме спретнали едно Deathmatch-че. Забърсах по пътя бонуса, позволяващ да се подскача във въздуха (той действа не до определено време, а до брой пъти ... в случая беше 6, ако не се лъжа), както и този, който дава мини за изстрелване (те се изхвърлят отзад). Набутах се в тунела и продължих, докато не стигнах до стената в дъното му. Обърнах се и, преструвайки се, като проклинах и псувах неповратливостта на колата, зачаках Whisper, който, надушил лесната плячка, се носеше към мен. Миг преди да ме натресе подскочих нагоре, а злополучният камикадзе се сплеска в стената отзад. За по сигурно му вкарах и няколко мини ... когато е за приятели, никога не се скъпя. Това ще остане един скъп спомен, а точно този трофей ще заеме най хубавото място на стената, която съм запазил за моя любим приятел и колега. Самите нива за мултиплеър са добре подбрани и позволяват страхотен екшън и динамика, особено ако се включат повече хора. Голяма тръпка е, но до време. Тук няколко дни направо луднахме, когато дойде обаче SIN-а..., но това е друга тема за разговор. Ако трябва да кажа няколко думи за финал, те ще са по-скоро някаква епитафия, защото с Carmageddon II в мен умря една голяма надежда и една голяма мечта да разкрия нови хоризонти на удоволствието. Дали прекалените очаквания и масираната реклама не ми скроиха този лош номер? Написах статията, изхождайки от личните си пристрастия и впечатления. Ако нямах база за сравнение, Carmageddon II сигурно щеше да ме размаже. В този смисъл - всеки, който не е играл първата игра, сигурно адски ще хареса продължението, но не и аз. Дали съм прекалено несправедлив? Ще прецените сами, ако решите да се сдобиете с нея... От мен толкова!...

Ех, копел'нце, ей с-се'а ми падна. Лиг-гня ... умх-умхрели му гул-л-л...емити наденици, а, г...,гу...,леми учуквания, а? Си'а щи кажа мръснико, ши ми оплюва той играта...най..., най-хуба'ата игра. Ч...чак-кай дъ отвря прузорица. Аз щи кажа . Ъ, атъй. Си'а шъ вииш кон... (хльц)... А'съм Батма-а-аааан, твой-тъ кожа-а-а-а!!! Литя-а-а-а-а-а-а-а-а...

Freeman

минимална конфигурация

Win95/98 \ P200
32 MB ram \ 4x CD-ROM
2MB PCI Video \16bit Sound card

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron300A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	8	9	7
звук	6	7	8
AI	5	6	7
multi player	8	7,5	8,5
gameplay	7	7,5	8
ПРИСЪДАТА	7	7,5	8

GRIM FANDANGO™

производител:	Lucas Arts
разпространител:	Lucas Arts
жанр:	adventure
www:	www.lucasart.com

Виралния бизнес изненадите не са толкова много, колкото бихме искали. Маркетинговите отдели на фирмите в областта на развлекателния софтуер се грижат за информираността на потенциалните купувачи и в общи линии почти всичко, което си заслужава да се знае за дадено заглавие, е известно много преди то да излезе на пазара. А когато играта е вече факт, единственото, което ни вълнува е, дали тя ще ни даде цялата плеяда от наслади и удоволствия, обещани ни в аванс. И в девет от десет случая оставаме в по-голяма или по-малка степен разочаровани - колкото и да е добра дадена игра, тя никога не може да ни предложи това, което чиновниците са се заклели, че ще ни поднесе.

Grim Fandango - най-новото заглавие на Lucas Arts - е онази десета игра, която, не само че изпълнява поетите обещания, но дори ги и надхвърля. И ако трябва само с едно изречение да охарактеризирам Grim-а, то без никакви увъртания и уговорки ще бъде "НАЙ-ДОБРОТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА 1998 ГОДИНА! ТОЧКА".

За тези от вас, които не се вълнуват много от куестове, горното изречение би трябвало да е достатъчно за обогатяване на общата ви култура. А на останалите ще предложа едно пътешествие в Земята на Мъртвите. Не съм сигурен дали го споменах в предварителният поглед преди няколко броя (имам доста къса памет), но целият сюжет на тази игра е заимстван от Мексиканския празник Dia de Los Muertos (Денят на Мъртвите), отбелязван всяка година на втори ноември. Точно този факт придава неповторима атмосфера на цялото приключение. Нашият герой е Manuel "Manny" Calavera - щатен служител в Департамента на Смъртта. Длъжностната му характеристика е доста кратка - "Жетвар на Души" - един от "тези", грижещи се за благоденствието на хората след края на земния им път. Всъщност работата му е по-скоро на туристически агент - той пътува до Света на Живите, където с "ужасяващата" си сгъваема Коса разкъсва тленната обвивка на човек и пренася душата му в офиса си в Департамента на Смъртта. В любопитния "живот след смъртта", пресъздаден от Grim

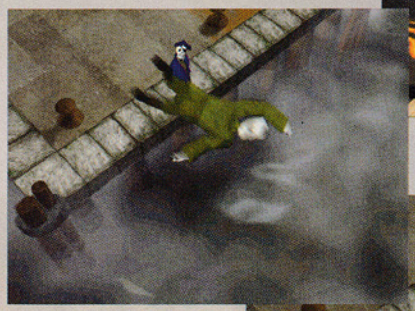
Fandango, всяка душа може да прекоси Земята на Мъртвите и да достигне Царството на Вечния Покой. Но в зависимост от това, що за човек сте бил, това пътешествие може да стане по няколко начина и да продължи от четири минути до четири години. Страната на Мъртвите е доста ужасно място - човешките души могат да бъдат погубени, унищожени и дори ... убити! Пътуването през тази Долина на Сълзите и Ужаса е доста страховито и много от поелите по пътя пеша никога не достигат до целта си. Затова е хубаво да бъдете добър приживе - така си гарантирате удобен транспорт до Земята на Вечния покой - чрез спортна кола, кораб или, ако сте били светец (или поне близо до това състояние), ви се предлага най-доброто - билет за Експрес № 9, най-луксозното и бързо прекосяване на Страната на Мъртвите! Тук е мястото да спомена нещо и за съдбата на Manny - поради прегрешения по време на "живия" си период, той е принуден да отработи правото си на пътешествие до "Райските" порти. За целта трябва да набере определен брой първокласни "пасажери" (водили праведен живот). Лошият късмет на нашия герой го преследва и сега - никой от неговите "клиенти" не съумява да заслужи какъвто и да е транспорт до заветната земя, камо ли билет за № 9 - Manny винаги попада на бедни грешници, които в най-добрият случай могат да се класират за бастун. А това в никакъв случай не прави добро впечатление на Don Copal (шефа), което от своя страна предопределя размера на комисионната (или липсата на такава). Но едва когато г-н Calavera решава да се опълчи срещу съдбата си и изпреварва конкурента си Domino Hurley (чрез недотам почтени средства) към смъртното легло на нов клиент - светец, в главата му се зараждат подозрения за корупция в Департамента на Смъртта. Mercedes Colomar е водила съвършен живот в Света на Живите и по-всичко личи, че тя ще е първият му клиент, заслужил билет за № 9. Но проверката в компютъра показва, че няма билет на името на г-ца Colomar. Започващото от този момент разследване ще се превърне в приключение за спасяване на душата й и на всички онеправдани души, разпръснати из Земята на Смъртта, продължаващо четири години.

За да се опише графиката на играта могат да се използват само суперлативи. Всъщност прекрасната визия си има съвсем логично обяснение: простите форми. Скелетите, макар че пресъздават човешки образи, не изискват абсурдните количества полигони, необходими за изобразяването на "реално изглеждащи" хора в другите 3D игри. (В Grim Fandango персонажите са изградени , като след това върху тях са нанесени "костите", без това да окаже влияние върху качеството на образа.) Аз спадам към онези хора, които предпочитат опростените анимации, пасващи на цялостната картина, пред 3D такива, които се опитват да бъдат суперреалистични, но поради ограниченията я на хардуера, я на софтуера, не успяват. Макар и да носи духа на film noir, в тази игра има богатство на цветове и образи, липсващо у почти всички конкурентни заглавия (че дори и в игрите от другите жанрове). И трябва да ви кажа, че и без 3D ускорение, играта изглежда потресаващо красиво на добрия стар Virge. Тук искам да вметна и факта, че това е и едно от малкото заглавия, където оригиналността е потърсена и в самата атмосфера и облик на приключението. Начинът, по който са вмъкнати мотиви от културата (по-скоро архитектурата) на Ацтеките и Маите, е просто невероятен. Нека не ви прозвучи пресилено, но това е най-прекрасно изглеждащо-

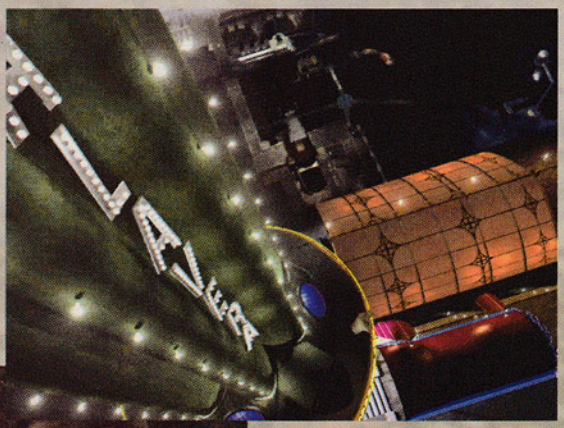
то приключение, което някога е намирало място на харда ми. А суперлативите са още по-заслужени след огромното графично разочарование, което бе за мен Mysteries of the Sith. Шапки долу пред екипа от дизайнери за отлично свършената работа и великолепния вкус!

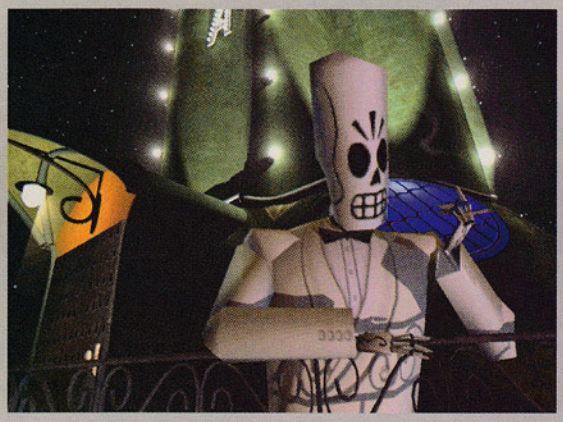
Това, което, наред с графиката, в действителност вдъхва живот на една прекрасна история, е звукът. А той в Grim Fandango е просто фантастичен. Няма да чуете нито едно "изкуствено" изпълнение през цялата игра. Тук особено искам да изтъкна заслугите на озвучаващия Manny Calavera актьор Tony Plana. Това е най-доброто пресъздаване на звуков образ на компютърен герой след това на Tim Curry в първата част на приключенията на Gabriel Knight. По страхотен начин са вмъкнати характерни мексикански думички, като "carnal", "hijole", "jefe" и др., които доизграждат латино-атмосферата в играта. Музикалният фон на Grim Fandango е феноменален, простиращ се от класически mariachi до джаз, като допълва и дори подсилва прекрасното впечатление, създадено от останалите елементи.

Откъсвайки се от установените канони (за чието изграждане са спомогнали самите те), Lucas Arts са използвали нестандартен интерфейс. Цялото управление е поверено на клавиатурата, което в началото може да ви се стори странно и неуместно, но всъщност е изключително просто и удобно. В общи линии целият интерфейс се свежда до управлението на Manny. Има един клавиш за разговор/използване/разглеждане, и един за взимане на предмети. Когато Manny забележи даден обект или персонаж, който го интересува, главата му ще се завърти в съответната посока, като по този начин ще ви даде нишан за действие. Всеки от предметите, които ще съберете в играта, има възможност да бъде използван сам по себе си или заедно с нещо от заобикалящата ви среда. Играта може да се играе в два режима: Character Relative, при който управлявате Manny по сстандартния начин, описан по-горе; и Camera Relative, където движенията на Manny се определят от разположението на камерата. В тази област са и някои от забележките ми към играта. Първо, за да стигнете до нужният ви предмет от инвентара, ще е трябва да преминете през останалите, което в даден момента става малко досадно. Другото нещо, което ми направи впечатление, е придвижването на Manny. Докато свикнете с управлението на героя може доста да се поизнервите. Неведнъж ми се случи да правя невероятни кръгове и пируети, пред които момичетата на Нешка Робева изглеждат като сумо-балерини. Но това не е болка за умиране и след половин час походка в стил "току що ми правиха лоботомия" ще овладеете тънкостите на Движението на Мъртвите. Но горе-



що ви препоръчвам да не пускате режим Camera Relative - прекалено сте млади за толкова болка. Докато играех се сетих и за много удобната карта от Monkey Island, която спестяваше обикалянето насам-натам. Макар и разстоянията в Grim Fandango да не са много големи, малко е досадно да се клатушкаш по познатите вече места по няколко пъти, докато търсиш решение на поредната загадка.





А след като споменах и загадките, може би ще е хубаво да кажа и няколко думи за трудността на играта. Абсолютно всички "проблеми" си имат логично решение, но

на моменти логиката е доста тънка. Това от своя страна ще доведе до употребата (при по слабохарактерните) на стария и изпитан метод "използвай всичко-от-инвентара-си върху всичко-пред-очите-

ти" и така докато се изчерпят предметите, които носите или докато решите проблема. Ако сте ветеран в куестовете, загадките няма да ви се сторят "чак толкова трудни", но като цяло играта не е от най-лесните. Чух някои коментари, че загадките били много трудни и дори нелогични. Според мен няма почва за такива приказки. Има си причинно-следствена връзка в абсолютно всички загадки. Това, което ще ви мине през ума, след като решите някой проблем след неколкочасово мъчение, ще бъде "Как може да съм толкова прост, че да не се сетя", а не "Как, по дяволите, трябваше това да се сетя за това". Поради линейното развитие на сценария (нещо характерно за този жанр), играта няма голям шанс за повторно преиграване, но това определено не може да се определи като недостатък, тъй като в зависимост от степента на развитие на мозъчната ви кора Grim Fandango ще ви предложи между 40 и 70 часа игра. А това, трябва да ви кажа, е повече от достатъчно, като се вземе предвид факта, че всяка една минута в Света на Мъртвите ще остане за дълго в главата ви.

За край ще спомена, че Grim Fandango е невероятно постижение, смесващо в себе си елементи на хумор, съспенс и дори чист ужас. А това е нелека задача. Вашият персонаж Manny е герой в традицията на Богарт - макар и не перфектен, но човек на честта (нищо чудно, че първата ми асоциация, след като поиграх известно време, беше с "Казабланка"). Макар и да се докосва до моралната мърсотия на корумпирания си колега, той се стреми да остане чист. Той и "мъртвите" му събратя изглеждат по "живи" от всички компютърни герои, появявали се на моя монитор. А малкото недостатъци в играта, са такива, които не бихте забелязали, ако играта имаше по-сериозни проблеми. Те по никакъв начин не могат да сложат дори малко петънце върху невероятното приключение, наречено Grim Fandango. За тези, които не са забравили златните години на куестовете, това ще бъде като мил спомен и надежда за

подобно светло бъдещето. А за тези,

които не са играли истинско приключение, това е идеалното начало, разкриващо цялата прелест на този жанр.

Whisper

минимална конфигурация
Win95/98 \ DirectX6 \ P133 32 MB ram \ 4x CD-ROM 2MB PCI Video \16bit Sound card 100 MB Hard disk space
ние тествахме на:
Win98 \ P166 \ 32 MB ram S3 Virge 4MB \ 24x CD-ROM \ SB16

графика	9	10	10
звук	10	10	10
AI	-	-	-
multi player	-	-	-
gameplay	9	9	9
ПРИСЪДАТА	9	9.5	9.5

NEED FOR SPEED III

производител: Electronic Arts
разпространител: Electronic Arts
жанр: car race/action
www: www.nfs3.com

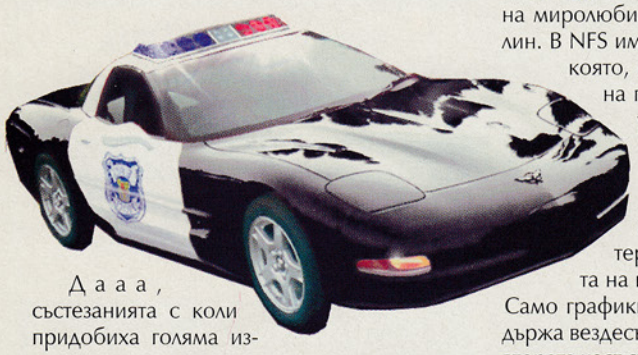
Връщате се тичешком в къщи от работа/лекции/училище/детска градина, пускате щайгата и се размазвате на удобния стол. Ето, вече и Windows-а зареди. Поставяте диска в CD-ROM-а и награбвате клавиатурата. Време е за Need for Speed III. Потапяте се в друга вселена.

Let's speed on speed
And wheels on wheels

Звуците от песента на Billy Idol още звучат в главата ми, след като седнах зад волана. Усещането че съм си вкъщи ме изпълва и ми носи спокойствие. 3..2...1...СТАРТ. Оглушителният шум на ревящия мотор, миризмата на бензин - това ме опиянява. Газ. Скоростта се повишава стремглаво. Ландшафта около мен се сменя. Скалисти планини, безлюдни градове, гори. Всичко отминава, само за да се върне след няколко минути. Минути на напрежение и умора. Докато всичко свърши. И след това наново. На друго място, в друг свят. Времето ту е дъждовно, ту слънчево. То не може да попречи на нас, състезателите. Ние продължаваме своя път. Писта след писта. Пристигаме от едно място на друго, преследваме, дебнем... Важна е целта. Нищо друго не е от значение.

Тук правилата за движение не важат. Броят са единствено резултатите. Всеки състезател е враг. Всеки прийом е приет. Всяка грешка се наказва. Сирените на полицаите не ни дават мира. Ето един в момента се опитва да ме настигне. Засича ме. Има и преграда! Нееееее.....

Speed, speed, give me what I need



Дааа, състезанията с коли придобиха голяма известност още от зората на компютърните игри. Тук задължително трябва да споменем класика като Deathtrack. Едно от най-кръвожадните игри създавани някога с перфектна за времето си графика реализирана в EGA режим (бяха използвани и 16-те цвята :) . Колко коли съм потрошил на Deathtrack-а, един аз си знам (а най-вероятно и неофициалният синдикат на пострадалите компютърни возила). Този клон в развитието на състезанията с коли получи своето достойно продължение с Quarantine, а след това и с Carmageddon. А той от своя страна... ама къде се отплеснах, нали ще пиша за Need for speed III? Край с кървищата. Тях ги четете в пропитите с насилие статии на Freeman :)

Така. По-миролюбивите играчи имаха възможност да покажат бързината на своите рефлекси на другата легенда по онова време - Test Drive. Първата версия на играта бе нещо революционно по онова време - красиви векторни графики, които имитираха някакво примитивно 3D. Излишно е да казвам, че след нея се появиха не малко ралита, но те като че ли не предлагаха абсолютно нищо ново. Живец в тази насока бе излизането на Qracrally, но то не донесе на широките геймърски маси новата култова игра. И тогава се появи Need for Speed. Предимно ориентирана към любителите на силните усещания, тя скоро стана тотален хит на пазара. Там се предлагаше нещо, което досега липсваше на любителите на миролюбивите състезания - адреналин. В NFS имаше солидна доза екшън, която, по всичко личи, се хареса на потребителите. Като всяка успешна идея, тя си имаше продължение. Последва NFS II и NFS II SE, но те не представляват кой-знае колко голям интерес. Нищо от концепцията на играта не се е променило. Само графиките и колите (NFS SE поддържа вездесъщите 3D ускорители). Във втората част съществуват проблемите от първата - липсата на реализъм и незначителната роля на полицията (не можеше да се сравнява с вашата ламя на четири колела). Все пак големият брой екстри и скрити възможности на втората версия присъедини още маниаци на тема скорост към армията от почитатели на NFS. Но ако и третата част се окажеше без никакви подобрения, имаше огромна опасност Electronic Arts да бъдат неприятно изненадани от слабите продажби. Явно на екипа, разработващ NFS III, е споменато нещо по въпроса с подходящия заплашителен тон, защото играта е напълно различна.

Първото, което ми направи впечатление, бе перфектният дизайн. Още отсега държа да ви кажа, че играта е наистина изпипана от графична гледна точка (с едно-единствено изключение, за което ще стане дума малко по-нататък в статията). Колите, терените, мостовете, сградите - всичко това е направено само с една цел - да достави истинско удоволствие за окото. Те са изцяло покрити с текстури и имат многобройни детайли. Специални ефекти като дима от ауспуха, пясъка, който се разпилява, след като сте профучали през него, светлината, хвърляна от лампите на тунелите - на всичко това ще имате възможност да се насладите по време на състезанията. Ако включите климатичните условия и ви се случи да карате през нощта на дъжд,

това ще допълни представата ви за графичния облик на играта. Цялата тази красота си има своята цена. Ако си мислите, че този път ще се разминете без 3D-ускорител, жестоко сте се излъгали. Без него играта просто отказва да тръгне. За предпочитане е да сте горд притежател на Voodoo (II). Други съвместими ускорители са Riva и Ati, както и карти, оборудвани с Intel 740 или Matrox G200. Тук е необходимо да се направят няколко уточнения към хардуерните изисквания. Играта ще тръгне и на Permedia II

(орязаната й версия - на картата де, не на играта - се продава тук за около 50 долара), но с известни "екстри". Например колата ви ще стане изцяло огледална и ландшафтът, покрай който минавате, ще се оглежда в нея. Друга неприятност с тази видеокарта ще имате при някои специални ефекти, при светкавици и слънчевите лъчи. При някои от моделите видеокарти на Riva, също ще можете да се насладите на изцяло огледално возило.

Останалата част от системата ви също трябва да е на необходимото ниво, дори нещо повече. Чувствам как започвам да се треса от възмущение. Много спорове се разгоряха из средите на играчите, дали производителите на хардуер нямат тайна договорка с производителите на развлекателен софтуер. Платки с невероятни допреди само една година възможности вече се смятат за нещо съвсем нормално и намират място в графата минимални, а не препоръчителни изисквания. Need for Speed III е една от първите игри, които успяха да вдигнат доста високо летвата на системните изисквания. За всички, които желаят да изпитат пълно удоволствие от играта, се препоръчва Pentium II - 266, но това съвсем не е оптималната конфигурация. Pentium II - 400 е нещо като система, предназначена за Need for Speed III. Звучи доста нагло, като се има предвид начинът, по който се изчертава графика. В далечината тя е изобразена с минимално количество детайли. С наближаването на колата се увеличават и подробностите на пейзажа около вас, докато не се получи накрая изцяло детайлна картина. Това спестява в максимална степен работата на процесора. Въпреки това, тя направо се влачи на по-слабите машини, което може да означава само единствено нещо - играта е безкрайно неоптимизирана.

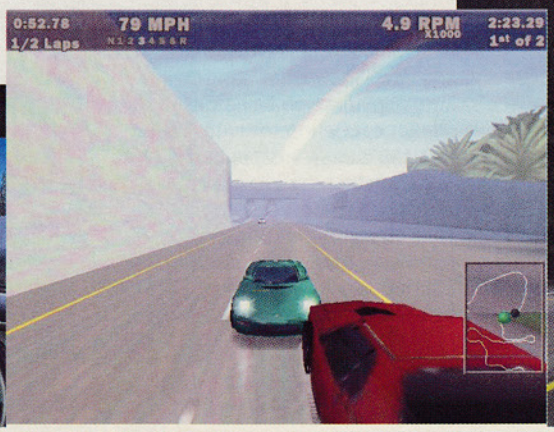
Да се върнем на облика на Need for Speed III. Недостатъкът на играта в графично отношение, за който споменах порано, е комбинирането на двуизмерни с триизмерни графични обекти. Какво имам предвид ли? Ами представете си следната картинка - карате си из писта, която се вие из пустиня. Разбира се, около вас присъстват шубраци, кактуси и други представители на местната флора. Опитвате се да смачкате един храст. За ваше огромно учудване забелязвате как преминавате през него като през въздух. Спирате веднага и обръщате, за да разгадаете мистерията. Оказва се, че храстът е ни повече, ни по-малко двуизмерно изображение, подобно на картонен декор. А аз си мислех, че времето на DOOM отдавна е отминало Фактът е още по-фрапиращ, като се има предвид нивото и качеството на останалата триизмерна картина и претенциите на дизайнерите от Electronic Arts.

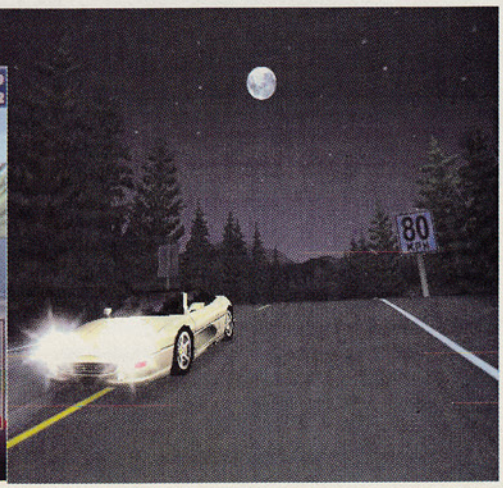
Като съм тръгнал да споменавам минусите на играта, поне да бъда докрай обективен. Реалистичността определено не може да се каже, че е силната страна на Need for Speed III. Тя е по-голяма от тази на предишните версии, но продължава да бъде на ниско ниво. Когато за пръв път седнах зад волана на една от колите на тази игра, се запитах дали този змей няма антигравитационно поле. Човек придобива усещането, че возилото му лети няколко сантиметра над земята - изобщо липсва усещането за допир със земята. Положението не се подобрява от следите, които гумите ви оставят по пътя, когато вземете рязко някой завой или използвате ръчната спирачка. С това горе-долу се свиква. Но какво ще кажете за следното? В играта някои обекти явно са направени от материал, за който думата разрушение е чужда. Типичен представител на тази странна раса са кактусите. Ако ще и с 230 километра в час да се опитате да ги изкорените, обречени сте на неуспех (тук сигурно са се намесили активисти от Greenpeace). Уличните лампи могат да се похвалят със същите възхитителни качества (защо не ги сложат по българските улици?). За разлика от тях, пътните знаци не са нищо повече от сламки по вашия път, които безпроблемно сгазвате. Неща, които лично мен не успяха да ме хвърлят в луд възторг.

Мисля, че вече е крайно време да се спрем и на положителните страни на играта. Освен хубавата графика, тя предлага страхотен геймплей. Просто засега няма състезание с коли, което по динамика да се доближи до Need for Speed III. Явно атмосферата много трудно може да бъде постигната. Липсата на реализъм не пречи играта да се радва на огромен успех. Прекалено доброто пресъздаване на реалността дори си има

своите недостатъци.. Типичен пример за това е Grand Prix Legend, която е дяволски реалистична и тъкмо заради това болидът ви (ако може тази бракма да се нарече така) е невъзможно труден за управление и разваля удоволствието от играта.

Усещането за скорост и мощ неизменно ще ви изпълва, когато сядате зад волана на колата. Музиката ще допринесе в значителна степен за настроението ви, докато карате, и ви гарантирам, че няма да усетите как времето прелита около вас. Дали от радиото ще се лее здрав хард-рок или някое по-мелодично парче е без значение - всички те ус

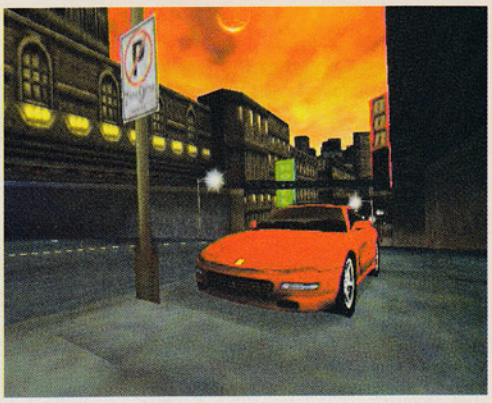




пяват да създадат една много приятна атмосфера за състезание по пътищата. Коментарите на говорителя по всяко едно време могат да ви бъдат от полза. С помощта на клавишите от 1 до 9 ще имате възможност да научите повече информация относно позицията си спрямо състезателите, моментната скорост и така нататък. Всички реплики са записани с изключително високо качество. Въобще, от музикална гледна точка играта не търпи критика.

Другото голямо предимство на Need for Speed III са неговите писти. Те са направени направо гениално. В началото няма да имате достъп до всяка една от тях. Чак когато спечелите определен вид игра на дадена трудност, ще ви бъдат предоставени нови предизвикателства. На всяка една от тях има различни хитринки, които да ви спестят така ценните секунди. Съкратен път през дадена местност, спестяване на някой друг завой или някоя друга подлост спрямо останалите в състезанието - отбивките от правия път чакат само да ги откриете. Съществуват и цели алтернативни пътища, по които можете да минете. Разнообразието в играта по този показател е впечатляващо. Същото важи и за колите. При тях важи подобен принцип, както при пистите - спечелете състезанията с наличните таратайки (ех, и аз да си имах една такава в гаража...) и ще получите нови. В началото изборът ви най-вероятно ще се спре на Lamborghini Diablo, но по-нататък ще се радвате и на други чудовища. За да не ви писнат едни и същи коли, ще имате възможност да изтегляте нови машини от Интернет. Точно както направиха Cavedog с Total Annihilation.

Ролята на полицията в играта е много по-голяма. Добросъвестни полицаи ще ви преследват непрекъснато из вашите приключения. Изключителното в случая е, че изкуственият им интелект е на едно много добро равнище. Те си обменят информация един с друг относно координатите ви. Идват си на помощ, правят засади и преграждат пътя ви. Тъй като по някаква щастлива случайност (тук явно пръст има самата Фортуна) радиото ви е настроено на тяхната честота, нерядко ще успеете да осуетите залавянето си... И отново мога да изразя възхищението си от чудесното актьорско изпълнение. Гоненето и надхитрянето с полицаите си е истинска трънка. Ако толкова твърдо сте решили, че правилникът за движение по пътищата е нещо различно от тотално ненужна хартия за подпалки, то на вас ви е предоставена и друга възможност. Застанете от другата страна на барикадата и вижте колко е лесен полицейският живот. Проблемът при гоненията ви са самите нарушители. Те не биха могли да се нарекат особено съвестни. Когато се появите зад тях с надута сирена, изобщо не спират, а яко настъпват педала на газта. Ще ви се наложи да ги притеснете натясно, ако искате да закачите скалповете им... ъъъ... билетите им на колана си. Станете полицай и ще разберете каква досада представляват всички тези коли в насрещното



платно! Така или иначе, ще ви се наложи да свикнете с тях, иначе...

Мултиплейърът на Need for Speed III не е лош. Но не е и нищо особено. Тук до голяма степен липсва трънката да прецакаш противника си и да му покажеш, къде зимува Бил Гейтс, тъй де, раците. Лично аз съм малко разочарован от тази част на играта. Очаквах далеч повече. Мултиплейърът в Need for Speed III е на километри от този на Carmageddon II. Там вече става големият вургал. Но за това в същата тази кървава статия на Freeman.

На любителите на състезанията с коли тази игра ще допадне. Вероятно те вече доста са играли на нея. На всички останали, които са оборудвани подобаващо за сблъсък със системните изисквания на Need for Speed III, силно препоръчвам да я вземат. Страхотният геймплей, доброто музикално оформление и красивите графики са най-силните козове на играта. Те я правят най-доброто в своя клас и сега-засега не се очаква нещо подобно на него.

Groove

минимална конфигурация

Win95/98 \ DirectX5 \ P166
32 MB ram \ 4x CD-ROM
Direct 3D video \16bit Sound card

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron 375A \ 64 MB ram
Intel i740 \ 24x CD-ROM \ AWE64

графика	9	9	9
звук	8	10	9
AI	-	-	-
multi player	6	6	6
gameplay	7	9	7
ПРИСЪДАТА	7	9	7.5

SPELLCROSS

производител: Cauldron
разпространител: SCi
жанр: turn-based strategy
www: www.cauldron.sk

SpellCross е походова стратегия. Знам, знам какво някои веднага ще започнат да обясняват: този жанр замира, много рядко се намира хубава игра от този сорт, всичко се е изчерпало, бъдещето е на реалното време и какво ли още не. Аз също бях до голяма степен съгласен с тези твърдения. Когато виждах съобщението на някоя фирма, че прави походова стратегия, която не е продължение на утвърдено заглавие, аз си помислях: "Тези момчета или са гениални, или много глупави!" В крайна сметка хубавите стратегии от този тип се броят на пръстите на едната ми ръка: Worms, Heroes Of Might & Magic, Civilization, Jagged Alliance и НЯКОИ Генерали. И тогава ми попадна Spellcross. Пуснах я съвсем между другото в 9 часа сутринта и следващото нещо което забелязах след няколко минути бе, че вече е 2.30 следобед и аз съм зверски гладен. Такова нещо много отдавна не ми се бе случвало. Честно!

И така, да започнем отначало. Spellcross е походова стратегия. Тя прилича най-много на Fantasy General, макар че трудно може да бъде квалифицирана като нейно копие. Наистина, не са малко заемките от нея, но има и огромно количество нововъведения, които правят Spellcross едно интересно заглавие.

ИСТОРИЯТА

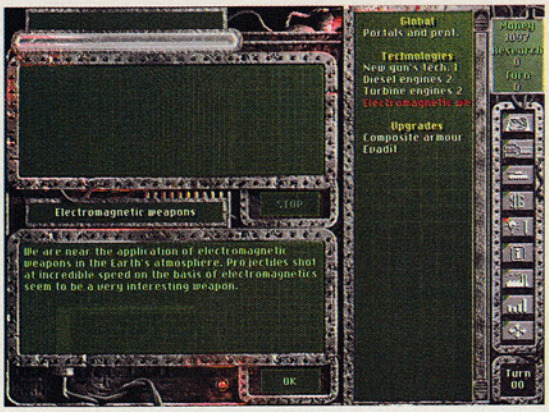
След като хиляди години наред магията е спяла в недрата на земята, тя изведнъж бива извлечена от незнайна сила. Никой не знае откъде идва тя. Нейното име - "Другата Страна" кара някои учени да смятат, че силите на врага са дошли от паралелен на нашия свят. Каквато и да е родината на нашествениците, проблемът се състои в това, че те съвсем не искат да изиграят партия бридж (или в крайна сметка някоя и друга игра на Starcraft) с домакините. Тяхната цел е унищожение. Безмилостни групи от орки и всяващи паника летящи същества опустошават градове и села. Отначало отделните страните се опитват да решат проблема локално, но така и не успяват да се справят със заплахате. Там, където биват отблъснати орките, идват елфи, магьосници и старинни оръжия, сеещи смърт. Отбраната на човечеството е парализирана. Врагът знае във всяка една битка, къде е слабото място на хората, и го използва. Магията върши и други ужасяващи дела. Мъртвите се надигат от гробовете си. Техният писък е в състояние да паникьоса и най-смелите. Изглежда че всички са обречени.

Остатъците от човешките войски, заедно с най-добрите учени, се свързват в Световен Съюз. Неговата цел - да спаси човечеството от магическата гмеж. Както казват някои хора, съдбата на цялата Земя зависи от вас (защо ли звучи толкова познато?). Вашата цел е да докажете, че сте достатъчно кадърен, за да можете да бъдете главнокомандващ. Битката между световете започва с нова сила. И, разбира се, вие сте точно в центъра на събитията.

НАЧАЛОТО

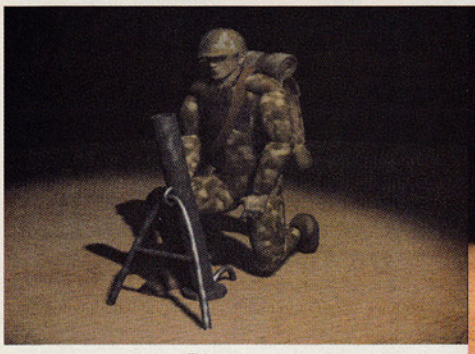
След това прекрасно въведение в обстановката, вие бивате изхвърлен направо на бойното поле. Няма как, животът е тежък и вие ще сте един от първите, които ще забележите това. Ако благоразумно сте избрали сложността на играта да е "начинаещ", а не "експерт", няма да имате абсолютно никакви проблеми с минаването на първата мисия (все пак силно препоръчвам да изберете второто ниво на сложност). Интерфейсът е лесен и интуитивен, и бързо ще свикнете с него. Основните концепции на играта можете да разберете в обучаващите мисии към Spellcross. Те са направени и за всички, които са на Вие със стратегиите, но са решили да сборят играта.

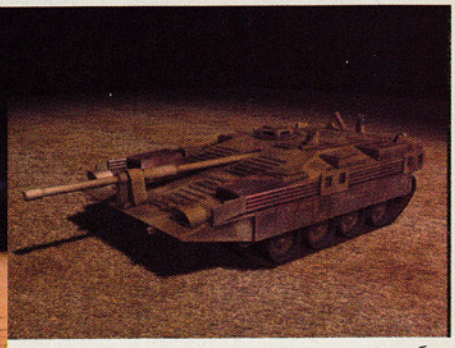
След като минете първата мисия (не забравяйте да си приберете командосите от дървеното заграждение скрито в гората), пред вас ще се появи и другото лице на Spellcross. То е не по-малко важно от първото. Де факто, играта е разделена на два вида стратегии - военна и икономическа. И двете са на ходове. Във всяка една от тях ви се налага да използвате различни умения - на пълководец и икономист. Тук не може да се осланяте единствено на вашите качества на бойното поле. Това направих аз първия път, когато пуснах Spellcross. Просто не обърнах достатъчно внимание на науката. Наистина, стигнах далеч, но по едно време просто врагът имаше смазващо предимство. Каквито и тактики да прилагах, хората ми измираха като мухи. По-късно се оказа, че ако се разучат необходимите технологии, пехотата ще бъде много по-силна и с по-добра защита. Танковете ми можеха да бъдат по-маневрени и да нанасят повече щети. Но всичко това стана втория път...



ИЗОБРЕТЕНИЯ

Играта е разделена на няколко нива. Всяко едно от тях се състои от определен брой райони. За да преминете през тях, трябва да минете всички (или почти всички) под-карти. Ще ви бъдат възлагани най-различни условия за победа, но все пак преобл





ладава заповедта "Унищожи врага и напусни!". Всеки район е източник на ресурси. Колкото повече сте завзели, толкова ще се увеличи притокът на пари и ще отделяте по-големи суми за изобретения. Новостта тук е, че районите ви дават ресурси само за определен брой ходове. След това се счита, че той се е изчерпал и вие скоро ще останете без средства, ако не предприемете решителни мерки. Задачата ви се усложнява допълнително, когато врагът напада непрекъснато новозавладените територии. Ако не дай си Боже ги загубите, очакват ви тежки моменти. Както вече споменах, науката играе много важна роля в Spellcross, така че и не си помисляйте да изоставате назад. В едно от менютата ще видите, какво имате възможност да изследвате. Стремете се преди последната битка на всяко ниво да не ви е останало нищо за откриване. Иначе скоро ще забележите как изоставате непрекъснато с материала. В Spellcross ви е поставена дилемата - наука или пари. Всеки 3 единици капитал се равняват на 1 изследователска единица. А пари ще ви трябва за какво ли не, така че преценявайте сами.

Дървото на науките е добре разработено. Например, вие трябва да разучите Орките, след това тяхното поделение Ка-Орки, за да имате възможност да направите жилетки, които да предпазят вашите войници от техните удари. А ако откриете Големите ... , но стига толкова съм писал, оставам на вас да разберете.

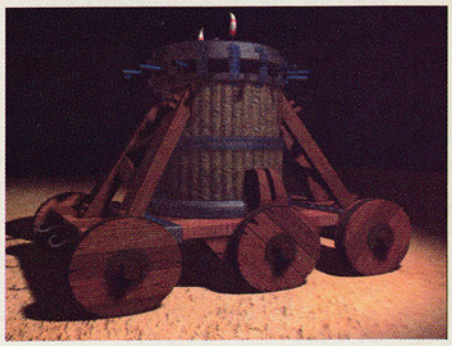
Новите подобрения, които изобретявате, трябва да бъдат сложени на всяка една ваша единица поотделно. Процесът, освен здрави нерви (към края на играта), изисква и доста пари. На всичко отгоре, частите ви в процес на осъвременяване няма да бъдат в наличност няколко хода. Така че не ъпгрейдвайте всички едновременно. По това време може и да ви атакуват и тогава няма да има с какво да се защитавате. Имате изобретения, които повишават някои от характеристиките на вашите войски, но намаляват други. Пример за това е подобрената броня на танковете, която увеличава тяхната защита, но те стават по-тромави. Най-голяма полза като че ли ви носят новите оръжия, които разучавате. Електромагнетизмът определено е наука, която много ще ви помогне. Нека сега се спрем по-подробно на

ВОЕННИТЕ ЕДИНИЦИ

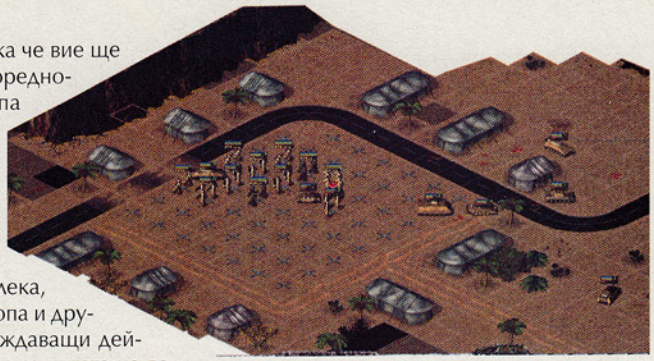
Сигурно сте забелязали, че дотук говоря единствено за юнити (unit - англ. военна част) на Съюза. Никъде не споменавам бойните единици от другата страна на барикадата. 100% съм сигурен, че някои от вас потриват доволно ръце и си мислят, какви разрушения сред хората ще предизвикат с мощните оръжия на магическите същества. Тези патриоти ги очаква неприятна изненада - играта може да се играе единствено от страната на Световния Съюз. Нямате никакъв шанс да бъдете пълководец на орди от орки, харпии и магьосници. За мое най-голямо съжаление в Spellcross липсва и модул за игра по модем, мрежа и Интернет, така че, както казва поета, "Надежда всяка тука оставете". Е, в крайна сметка и хората не са чак толкова противни :)))

Бойните единици са разпределени в три основни категории - леки, тежки и летящи. Цялата ви пехота, както и някои от камионетките, се броят към първата. По-масивните транспортери (съвсем не знам какъв е смисъла да се наричат така, след като не могат да пренесат и един войник), танкове и подобни запълват втората категория. За третата лесно може да се досетите. Поради това разделение, вашите бойни единици нанасят различно количество щети на трите вида войски. Например огнехвърчачите са дяволски ефективни срещу леката артилерия и пехотата на врага, но по обяснени от Нютон причини, някак си летящите гадинки са недостижими за тях. Други видове юнити могат да разбиват тежката артилерия на врага, но така и да не успеят да се справят сами с леката. Това нововъведение прави комбинирането на военните ви части съществено за крайния ви успех. В крайна сметка, никак не са малко игрите, където имаше една супер-единица, която само и единствено биваше използвана. Друга просто си не ви трябваше. В Spellcross сте обречен на неуспех при такава недалновидна тактика. Дори и джипа (hummer), който е на ваше разположение от самото начало на играта, ще ви върши хубава работа доста време.

Освен изброените дотук три характеристики, вашите войски се отличават и по защитата си, обсег, кръгозор, точки за ход и т.н. Едно от най-големите предимства на Spellcross при военните единици е възможността да ги наименовате и взимате по-нататък в мисиите (както аз си кръстих един танк Chopper), тоест ще можете да ги персонализирате. По този начин, ако ви бъде разрушен танк, няма да изгубите само бездушното возило, ами и Chopper (вече усещам злобния му поглед върху ми:). Наистина ще ми бъде много мъчно за него, като се има предвид, че беше стигнал 8-о ниво! Да,



всяка отделна единица си има опит. При убиването на враговете им, те ще трупат точки. Когато достигне определено количество от тях, тя преминава в ново ниво. Увеличават се основните й характеристики, а това носи след себе си големи изгоди - по-трудно ще бъде на врага да паникьоса единица-ветеран, защитата и атаката се повишава. Всяка единица има различна граница за преминаване на следващо ниво. При военните части, които нанасят повече щети (например войниците с базуките), тя е доста завишена. Различен е и ценоразписът за убитите врагове. Едно е да убиеш група орки, а съвсем друго - да се саморазправиш с покварените елфи. Една от най-големите далавери в това отношение са възкръсналите мъртвци. Някои от моите приятели много протестираха срещу тези същества. Наисти



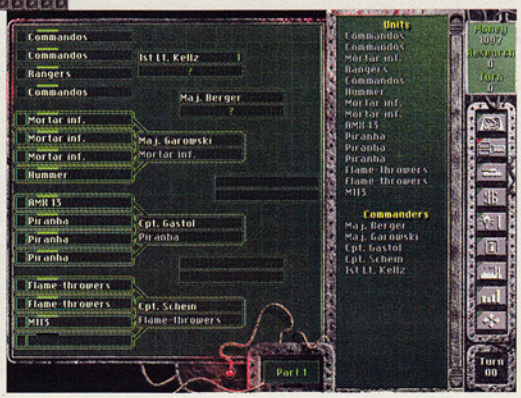
изкачват в йерархията. Така че вие ще бъдете изправени пред поредното триумление от типа Should I stay or should I go?

Където има война и битки, има и жертви. Когато войските ви се бият срещу врага, определена част от тях гушва босилека, ритва камбаната, хвърля топа и други подобни нежизнеутвърждаващи дейности. Колкото е по-голяма защитата на вашата единица, толкова по-трудно ще му бъде на неприятеля. В повечето случаи не всички засегнати умират. Те се броят за ранени, които могат да бъдат излекувани още на бойното поле. Това ви струва точките на ход на дадената единица. Отбележете си, че войските ви не се попълват автоматично след всяка битка. Трябва да бъдат наети нови хора, а това струва пари и време. Поради тази причина, планирайте си внимателно тактиката, и няма да ви се налага да давате непрекъснато пари за нови попълнения. За да намалеят (или съвсем да изчезнат) загубите ви, е измислена опцията окопаване. Ако вашата войска си стои на едно и също място и не прави нищо няколко търна подред, тя ще започне автоматично да се окопава. Когато войската ви е така защитена, ударите и изстрелите на врага рядко ги раняват. Затова тактиката в началото на играта бе повече от ясна - оставяте някъде цялата си войска (за предпочитане на някой хълм) и изследвате картата с джипа. Където забележите враг, завеждате го към засадата. Дори и да ви удари няколко пъти, вие няма да имате практически загуби. Окопаната единица получава огромно предимство. Точно тази особеност на играта направо я лишава от опцията мултиплейър. Никой от двамата играчи няма да има инициативата да напада. Поради огромното предимство на окопаната войска, никой няма и да се помръдне от местата си. Което би представлявало проблем .

на, те не са чак толкова лицеприятни, но пък са като разхождащи се касички с опит. Цифрите, които получавате от тях, са в пъти повече отколкото взимате при убийството на другите. Някои специални части на врага носят невероятно количество опит. Пример за това е зловещият Дреанор (с него трябва да се справите в третата мисия).

Забравих да ви кажа, че вие като главнокомандващ също придобивате опит, докато печелите битка след битка. При повишаване на вашия ранг, вие ще можете да контролирате повече войскови части и командири. Ето, че вече стана дума и за другото голямо подобрение в Spellcross - командирите. Те са едни от най-полезните единици в играта, макар това да не е очевидно в началото на Spellcross. За да използвате вашите командири, вие трябва да ги поставите в йерархичната стълбица. Те могат да командват определено количество войски (зависи от техния ранг). Ако по време на битка някой от вашите командири се понася към Валхала, очакват ви големи неприятности. От друга страна, когато се повиши нивото на единицата-предводител на отряда, се увеличават и характеристиките на останалите.

Не се съмнявайте, че врагът ще се опитва всячески да убие вашите ръководни кадри. Така че трябва добре да ги пазите. От друга страна е добре те да бъдат близо до военните действия, за да се обучават и да се



ОСТАНАЛОТО

Когато за първи път пуснах Spellcross и видях интродукцията, си казах, че тук са наблегнали здраво на графиката. След това заредих и самата игра и останах като треснат. Къде отидоха красотите от преди някол

ко минути? Защо всичко е толкова зелено и грозно? Не, това не е горски лесничей, това е Spellcross в разделителна способност 640 на 480 точки. Когато пуснах играта в режим 1024 на 768 точки, тя придоби съвсем различен облик. Това е поредната червена лампа, която трябва да светне в главите на притежателите на 14 инчови монитори. На тях подобна разделителна способност доста ще затрудни играча, който ще се наложи да се взира в екрана, за да вижда добре. При 15 инчовите монитори положението е далеч по-розово (особено ако сте пипали настройката на цветовете). Въпреки това, с какъвто и да е монитор да разполагате, препоръчвам ви тази разделителна способност, тъй като явно за нея е предназначена и самата игра. В оценката за графиката съм взел предвид именно това, което виждам на 1024 на 768 точки.

Играта е в така-наречената изометрична (2,5 измерна) перспектива, която е нещо като стандарт при подобни стратегии на ходове. Теренът е красиво направен, използвани са модерни технологии за неговото създаване, за да се пресъздаде реалистично релефът. Той играе голяма роля в определянето на вашата стратегия, тъй като тук важи правилото, че единицата, която е на по-голяма надморска височина, има по-голям обсег и на-

н а с я по-големи щети. Освен това, ако вие сте в самото подножие на хълм, съществата, които се намират горе, могат и да не ви забележат. Допълнение към релефа са горите, които са непреодолимо препятствие за всички ваши колесни единици. Те трябва да вървят по пътя. Дърветата пречат и на видимостта на вашата пехота, и понякога трябва да извършвате сложни маневри, за да унищожите укрилия се зад тях враг. Иначе еднообразният ландшафт става по-малко скучен с помощта на различни украси - къщи, бъчви, хора, набучени на колове, и други маловажни подробности. Самите военни части са плавно и добре анимирани. Човек не остава с впечатлението, че те се движат над земята, като че ли имат антигравитационни устройства. Производителите на играта са се постарали особено много при раздвижването на фантастичните същества. Удоволствие за окото е да погледнете харпия в атака. Макар и рядко, по време на мисиите се появяват анимации.

За разлика от графичния облик на играта, Spellcross ме разочарова в музикално отношение. Звуковите ефекти са максимално еднообразни. Военните ви единици се отзовават с една или максимум две реплики, когато бъдат избрани. Когато имате 5 еднакви войскови части и ги местите непрекъснато по някоя по-голяма карта, най-много да се изнервите от едни и същи подвиквания. Странични дигитални ефекти - забравете! При наличието на толкова много гори, можеха да сложат поне няколко гласове на птички и други животни, виене на вятър и др. Разликата в това отношение с Ceaser III, например, е потресаваща. Музиката наистина не е лоша, но е далеч от шедьоврите, които напоследък галят ухото на играча. Честно казано, след 1-вото ниво, просто си пуснах MP3-та - бяха далеч по-разнообразни.

Производител на играта е фирмата Cauldron. Лично на мен тя ми бе напълно непозната и като потърсих из Интернет нещо относно нея, се оказа, че това са словаци! Това е дебютната им игра и по всичко личи, че тя ще има голямо бъдеще, ако продължава в същия дух. Това показва още едно нещо - в момента малките компании са носителите на прогреса в компютърните игри. Големите мастодонти могат да направят един куп игри с перфектна графика, музика и ефекти, но щом като тя не носи нищо ново на играча, едва ли може да разчита на много добри продажби. Освен това страните от Източна Европа започват да се намесват активно в този печеливш бизнес. Миналият брой прочетохте за руския Rage of Mages, а както знаете и в България в момента се работи по проект, който има всички изгледи да извоюва на създателите си слава (и пари ;). Става дума за Tzar: The Burden of the Crown, която всички в редакцията очакваме с голямо нетърпение.

Groove

минимална конфигурация

DOS \ i486 DX2/66
16 MB ram \ 4x CD-ROM
1MB PCI Video \16bit Sound card
80 MB Hard disk space

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	5	6	8
звук	2	3	4
AI	5	6	7
multi player	-	-	-
gameplay	3	6	8
ПРИСЪДАТА	4	5	8

REVENGE of the toys

производител: Piranha Interactive

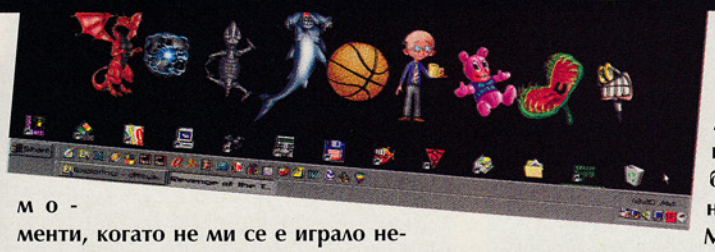
разпространител: Piranha Interactive

жанр: arcade

www: www.piranha.com

Как да си загубим времето на работното място? За някои този въпрос си е направо риторичен! Ами със злобни детмачове на Starcraft, разбира се! Но ако не сте в мрежа или колегите ви ви смятат за несериозен и самите те "не могат да се принизят на детското равнище, за да играят някакви си игри"? Друг проблем може да се окаже шефът ви, който е прочел по различни списания, че игрите намаляват с 15 процента (!!!) работоспособността на служителите и е наложил драконовски мерки за тяхното изкореняване (нещо като хан Крум и лозята, но малко по-различно). Е, тогава убиването на времето става голям проблем. Естествено, безполезната дейност трябва да бъде свързана с играенето на компютърна игра. Съмнявам се, че някой ще стои да разглежда програми като Word и Excel и ще открива техни недокументирани възможности през свободното си време. Играта не бива да бъде силно вманиачаваща и да не изисква особено големи усилия да се разучи. Типичен пример - Solitaire и Minesweeper. Недостатъци - Minesweeper те кара да мислиш (дейност, която не от любимите занимания на вида homo sapiens), а Solitaire е вродено непоносима на всички, които не обичат картите. Компромисно решение е Hearts, но тази игра не може да се играе дълго време. А в крайна сметка всички те писват.

Появява се нуждата от забавление за няколко минути дневно, което да не е особено ангажиращо. Аз също съм имал моменти, когато не ми се е играло нещо сериозно и времеемко, а съм нямал нищо свястно под ръка. Lucas Arts се опитаха да запълнят тази пазарна ниша с две страшилища - Indiana Jones Desktop Adventures и Yoda Stories.



Игрите пожънаха феноменален успех. Милиарди продадени копия, опашки по специализираните магазини, бой за дискове, манията бе обхванала целия свят. И тогава ръководните кадри на Lucas се събудиха и малко предпазливо погледнаха статистиката с продажбите и тестовете по списанията и се хванаха за главата. Целта на Indiana Jones Desktop Adventures и Yoda Stories бе да бъдат наречени Solitaire-killer, т.е. да подменят скучния пасианс на Microsoft, но тези две игри бяха значително по-ужасни от Solitaire, което в интерес на истината доста трудно се постига. Но те успяха! В две поредни игри! Таланти

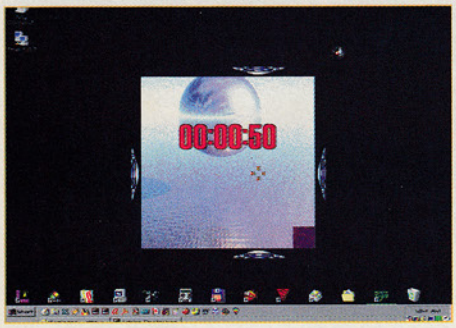
Пиша тези редове и не се и опитвам да прикрия отвращението си към двете издънки на Lucas Arts. Тази фирма е една от любимците ми в бранша и аз не мога да си затварям очите пред подобни дивотии. Малко след излизането на Yoda Stories никому-неизвестната Cyclops Software издаде The Revenge of the Toys. За разлика от гореспоменатите заглавия, това определено има голям потенциал. Честно казано, в началото възнамерявах да напиша малко по-обширна статия, която да преглежда няколко игри като Lode Runner II, MS Arcade Pinball, но ето какво се оказа: Bonkheads е прекалено глупава и еднообразна, за да й бъде отделено някакво внимание, Microsoft Arcade Pinball в сегашното си състояние трудно може да бъде сложена в графата "разни" (и в която и да е друга категория), а Lode Runner II е игра-трепач (почти като вафла "Морени"). Тоест нито една не бе подходяща да се прибави към подобна статия. За Lode Runner II си има специален преглед, а останалите просто са низвергнати. Затова изборът се сведе до The Revenge of The Toys и Bonkheads.

Какво всъщност представлява The Revenge of The Toys? Това е компилация от девет малки игрички, които имат единствено за цел да ви развлекат (и евентуално изнервят и ядосат). Те са много елементарни и разчитат на рефлексите ви, а не наблягат на мисленето ви. Въпреки това са достатъчно интересни, за да можете да ги пускате отново и отново. Ето и тяхното кратко представяне:

Kung Fu Coffee

В средата на екрана се появява плешиво човече с малки смешни очилца, облечено в грозен костюм. Това сте вие. В едната

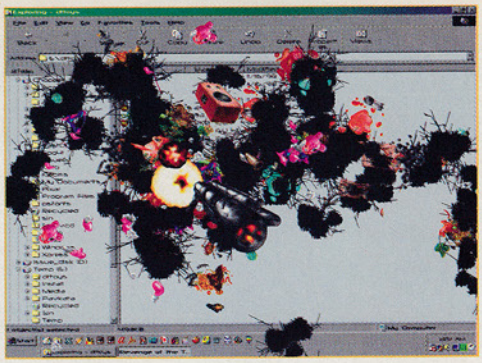
ръка държите чаша кафе, от която си пийвате от време на време. Нека невинният ви вид не ви заблуждава - вие притежавате черен колан по чупене на различни неща - клавиатури, монитори, столове и дини. Гореспоменатите предмети летят към вас и вие с перфектни кунг-фу удари ще се налага да ги просвате на земята. За всеки точен удар получавате по една точка. За всеки пропуск ви се отнема една, така че внимавайте с ръцете и краката. Когато все пак успеете да понатрупате малко точки, вещите започват да летят по-бързо, а към 23-тата вече са като ракети. След няколко пропуска намаляват точките ви, а оттам и скоростта



на предметите. Така че винаги ще има някаква пределна скорост, до която ще успявате да се справите с летящите хардуер и офис оборудване. Перфектната занимавка, докато пиете сутрешното си кафе.

Ricochet

Тази игра е малко объркваща. Целта ви е да опазите едно топче да не излезе извън определен от вас квадрат. За целта разполагате с две двойки плъзгачи, които се движат успоредно един с друг. При всеки сблъсък на топчето с плъзгачите ви се появява по една част от фоновия пъзел. С помощта на мишена ще имате възможност да стреляте по топчето и, ако го уцелите, се появяват няколко елемента от картината. Ако пропуснете, ще разрушите част от това, което сте създали. Отстрелването на топчето е задължително, тъй като след няколко рикошета то набира доста голяма скорост и остава въпрос



на време, кога ще ви се измъкне. Когато приключите картината, преминавате на ново ниво, като задачата ви е по-сложна - топчето е по-своенравно, а наказанията за неточна стрелба - по-големи.

Shooting Gallery

Защо да даваме луди пари да ходим по стрелбища, когато можем да надупчим и родния desktop? Shooting Gallery ни предлага чудесна възможност да упражним мерника върху разни интересни предмети - пилета, раци, саксии, колони и други подобни. Целта е да опушкате всички вещи, които създателите на играта ви подхвърлят. Разполагате с пушкало последен модел, с лазерно насочване, чиито изстрели направо размазват цели-

те ви по екрана. При неуспешен опит да уцелите предметите, на монитора ви цъфва грозна дупка. Първоначално ви се подават по една цел, след това по две, а накрая става весело, когато стигнете до три вещи във въздуха едновременно. Изисквания: добре смазана и отлично работеща мишка и кръвожадни потребители. Всички те бяха изпълнени в нашия малък и анархичен колектив и се впуснахме да се състезаваме, кой ще изкара повече точки (с изключение на Freeman, който през това време биваше размазван на Klingon: Honor Guard).

Fishing

Лично аз не съм запален рибар и затова така и не успях да разгадая смисъла на тази игра. Той се състои в това, да изловите рибите, които плуват из водите на вашия хард диск. Те са от най-различен вид и калибър. Хитът на заведението е специален модел костна риба, която явно е скелет на някое плуващо същество, отказало да повярва, че е умряло. Упорито се носят клюки, че ако занесете подобна риба на Bone Дракони, те ще започнат да се множат два пъти повече, но това са непотвърдени слухове*. (* Не се притеснявайте, ако не сте разбрали това изречение. То е предназначено за почитателите на Heroes of Might & Magic II). Самият процес на ловене на риба е прост - избирате си примамка - от апетитно изглеждащ червей до скъсана обувка - и се опитвате да метнете там, където се виждат кръгчета по водата. Ако успеете, повтаряте упражнението отново.

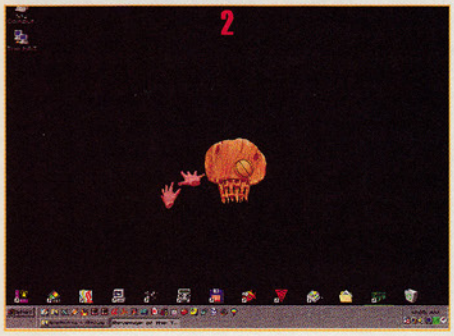
Nail'em

Fishing не успя да грабне вниманието ми, но тази игра определено ме закова пред екрана за доста време. Идеята й е проста (като на всички останали), но изпълнението е гениално. Пред вас е пълен екран с разхождащи се пирони, а вашата цел е да ги заковете на място. Проблемите ви идват оттам, че целите ви не се движат по никаква определена траектория, т.е. са напълно хаотични. Така че не се учудвайте, ако един пирон извърши внезапна маневра, тъкмо когато сте решили да го заковете за екрана. Удоволствието от забиването на поредната жертва идва от специфичния звук, който тя издава и нейния нещастен поглед (да, пироните са с очи). Едно от най-добрите средства да се освободите от стреса.

Basketball

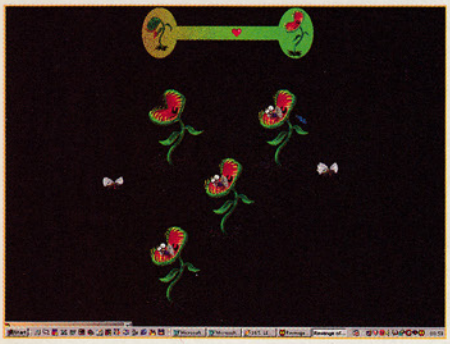
Тази игра е предназначена за по-спортно настроените от вас. Във вашите ръце се оказва баскетболна топка, която трябва да вкарате в движещ се кош. Упражнението може да се стори на някои доста сложно, тъй като трябва да се съобразяват няколко неща - времето за стигане на топката до таблото, скоростта с която последното се движи и размера на коша. Ако успеете да вкарате две топки подред, попадате на второ ниво. Там задачата ви

се усложнява - променят се скоростта и размерът на коша. Освен това трябва да бъдете точни три пъти подред. Лично за мен, тази игра ме изнерви най-много от изредените до тук.



Venus Flytrap

Запознайте се с новото си домашно растение. До е красиво, учтиво и месоядно. За храна му служат многобройните мухи, които кръжат наоколо. От време на време те кацат в отровната паст на вашето растение и целта ви е бързо да накарате чудовището ви да си я затвори. Задачата ви се усложнява от факта, че растението непрекъснато се нуждае от храна, а мухите се плашат от вас. Трябва малко да отдалечите курсора от храненика си, за да имат усилията ви желания резултат. Когато успявате да захранвате растението с определен брой мухи, изниква второ и грижите ви тутакси се удвояват. Максимумът растения е 5. Аз лично стигнах пряко сили до четири и едното след това веднага умря, поради липса на храна.



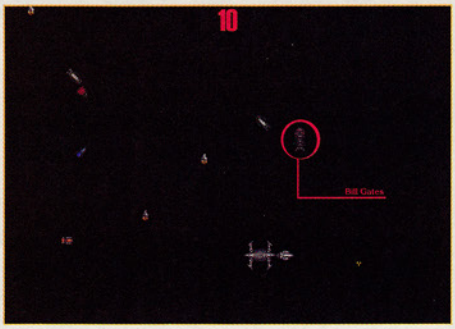
Debugger

Бъговете в Windows '95 хич не са малко. Те направо са навсякъде из тази програма. Тук ще имате възможност да изчистите някои от тях. Вие сте в ролята на огромно насекомоядно, метално същество, което със своя език унищожава различните бъгове. Вие бивате преследвани от бавноподвижна и непобедима единица наречена Бил Гейтс (според апокрифната документация на играта). Вие умирате веднага, щом тя ви докосне и бъговете на Windows ще продължат вечно.

Monster Factory

Тук ще можете да си сглобявате различни чудовища по ваш образ и подобие и да ги пускате да се бият едно с друго. Комбинирайте кентавър, дракон и варварин и го сблъскайте с някое друго творение на кабинет Франкенщайн (не на кабинет Неврохирургия). Тук дори има опция за мултиплейър.

Действието на всичките игри се развива върху вашето работно поле. Независимо, какво има там, Revenge of the Toys го префасонира по свой образ и подобие. Друга особеност на тази игра е голямата й степен на вманиачаване при някои индивиди. Типичен пример за това е



Whisper, който веднага, щом видя Shooting Gallery, направо залепна за компютъра и не се олепи оттам, докато не постигна 27/30, като разби всички въжделения на Chopper да го мине. Не си и помисляйте да гледате часовника на Windows-а, докато играете The Revenge of the Toys. Играта спира всякакво друго опресняване на екрана и времето също спира.

Графиката е доста прилично направена и е удоволствие да разгледаш цялата фауна на Fishing, например. Звуците не отстъпват на графичната част. Музиката като цяло отсъства, но дигиталните ефекти, като крясъците на плешивото същество, чупещо чарколяци, или звукът на забиването на пироните, са едни от най-забавните неща, които съм чувал за последните няколко месеца.

Bonkheads

Играли ли сте Mario Bros? Не състезанието с колички, което придоби толкова голяма популярност при конзолите, а оригинала. Ако отговорът е не, няма защо да се притеснявате. Не сте изпуснали нещо невероятно. А и играта е доста стара - когато тя излезе, масовият компютър все още бе PC/XT. Mario Bros представляваше платформен екшън, където задачата на главния герой бе да убие всички гадини, които се изсипват отгоре му. За целта той не разполагаше с никакво оръжие - можеше единствено да повдигне плочката, по която пълзяха нашествениците и по този начин да ги обърне. Ако всичко стане много напечено, имаше една специална плочка, която катурваше всички движещи се гадини. Клавишите за игра бяха само три - наляво, надясно и скок. Елементарно и въпреки (или може би поради) това - гениално.

Bonkheads е Mario Bros във SVGA режим

и с някои незначителни подобрения в играта. Тя е далеч по-разнообразна от предшественика си. Гадинките в нея са повече и по-трудни за убиване. Прибавени са и бонуси, които са скрити в определени плочки. Сред тях са : допълнителен живот, забавяне на противника, точки и др. Специалната плочка вече е кръстена "динамит". Предвидена е и допълнителна придобивка от типа бързи, смели и дебели - бос, с когото ще трябва да се занимавате всяко боже ниво. Конструкцията на различните светове е

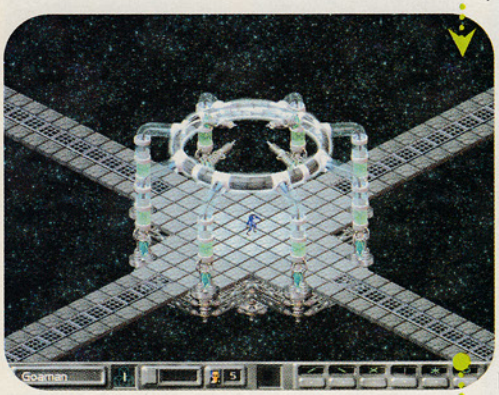
разнообразна и предлага нови и нови конфигурации на плочките, както и различни условия, като земно притегляне например. Въпреки това не очаквайте това да е играта на вашите мечти. Тя е прекалено елементарна, за да ви послужи за нещо повече от начин да прекарате още половин час пред монитора. Може би това е била и целта на създателите на играта. Във вечната ми ранглиста Bonkheads е заела 534-о място.

Groove

LODE RUNNER II

производител: Presage Software
разпространител: GT Interactive
жанр: arcade
www: www.presage.com

Да яхнем машината на времето и се пренесем години назад. Тогава, когато хлябът беше 30 стотинки и как беше ... хипитата се събираха на Попа. По онова време на дневен ред стояха 8-битовите компютри, а игрите за тях изобщо не бяха толкова разпространени. Само няколко се бяха преборили да бъдат признати за големи



хитове и всеки си имаше по едно копие от всяка. Една от тях безспорно се казваше Lode Runner. Гениална по своя смисъл и изпълнение, тя предоставяше на играча 150 нива, пълни с динамика. Разбира се, играта бе пренесена за PC/XT/AT от Broderbund, където също се радваше на голям успех. Минаха години, компютрите станаха много по-бързи и ако някой решеше да си пусне Lode Runner на 486, го очакваше голяма изненада - човечетата се движиха със скорост, близка до тази на светлината и Lode Runner бе напълно негодна за игра. Преди известно време съдбата се смили над тълпата почитатели неуморимия бегач, махна с вълшебната си пръчка и на неизвестната фирма Presage й хрумна идеята да направи Lode Runner с осъвременени графики. Sierra беше разпространител на Lode Runner: The Legend Returns. Концепцията си остана същата - открадни златните кюлчета, избягай на стражата и се махай по новопоявилата се стълба. Бяха въведени още няколко момента, като бомби например, но нищо чак толкова иновационно.

Междувременно всичко започна да пъпли в трите измерения. Днес няма да се учудя и ако някой ми представи Sokoban 3D (идея, върху която дизайнерите на игрите наистина трябва добре да се позамислят). Помислите си, че дори любимият на всички Indiana Jones ще се превърне в нещо подобно на Tomb Raider, а новата версия на Prince of Persia ще бъде в също толкова измерения. При цялото това многообразие от 3D-та имам един въпрос с повишена трудност за вас. От ония, за които трябва да се обаждате на импулсови телефони.

Lode Runner II се развива в :
1. Три измерения
2. Две измерения
3. Едно измерение

За отговорилите правилно - ГОЛЕМИ, БЕЗПРЕЦЕДЕНТНИ награди!!! Пратете вашите отговори на въпроса на адрес 3dloderunner@workshop.bg! Само 24 импулса в минута!

Все пак да се върнем на играта. Какво може да означава прибавянето на още едно измерение в игра от заквасата на Lode Runner? Безкрайно много нови възможности и ... по-сложно управление. Първите няколко часа, докато играх втората версия на Lode Runner, приличах на някаква обезглавена муха. Хаотичните ми опити да направя нещо неведнъж оставяха в недоумение моите преследвачи, но това не ми помагаше много-много. Всъщност, бях се опитал да си предифинирам клавишите. Голяма грешка, която просто не ви и трябва

да повтаряте. Оставете ги, както са си. Другият съвет, който ще ви дам, е още отначалото да изберете advanced опцията за копаене. Така или иначе с течение на играта просто ще ви се наложи да използвате четири клавиша наместо един. Съществуват много места, където, ако не сте достатъчно бърз, ще споделите съдбата на Боряна от "Изворът на Белоногата", тоест ще бъдете позорно зазидани.

Свиквайте отсега с по-сложните изкопни процедури.

Lode Runner II не се състои само и единствено от копаене. Героят ви ще трябва да прави какви ли не акробатики - да скача от стълби, да виси от въжета и други подобни занимания. Да не говорим, че ще се наложи и да бягате от стражите, които ви преследват. Въпреки това не трябва да оставате с впечатлението, че Lore Runner II е аркейд-игра. Тя се доближава повече до логическите загадки. Наистина доста ще трябва да си напрегнете сивите клетки, за да измислите, как да измъкнете четирите златни кюлчета в ниво като Four Tests. Там ще осъзнаете тъжната истина, че в Lode Runner II, освен копаене надолу, има и копаене настрани. Върху това нововъведение се основават голяма част от загадките в играта.

НИВАТА

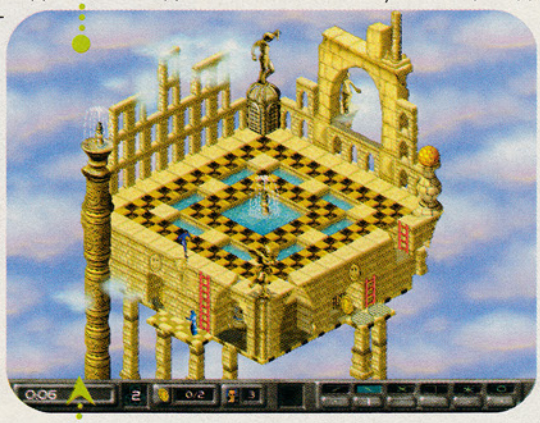
Нивата в Lode Runner винаги са били произведение на изкуството. Още си спомням 8-битовата версия на играта, с нейните замъци, кораби, надписи... Lode Runner: The Legend Returns също предлагаше на играча много предизвикателства. Но нищо не може да се сравнява с това, което ви очаква във втората версия. Трите измерения коренно са променили начина, по който нивата са конструирани. Те са невероятно красиви и изпипани до последния детайл. Пирамидални постройки, модели на старинни къщи - всичко това е сътворено от гениалните, според мен, дизайнери от

Presage. Нивата са разделени в пет свята - Jungle, Gear World, Mona Lisa, Wacky и Industrial, като всеки от тях е в коренно различен стил. Освен всичко друго, световете са степенувани и по сложност. На начинаещите препоръчвам да започнат с Jungle.

ПАЗАЧИ И ДРУГ ИНВЕНТАР

Както и в предишните издания на Lode Runner, тук вие също ще бъдете гонен от пазителите на златните кюлчета. Една от най-големите загадки в областта на компютърните игри вече е разкрита. Оказва се, че мистериозните ценители на вашия скалп са най-обикновени монаси. Кой знае защо, тези иначе богобоязливи хора са се заели с трудната (а и опасна) задача да опазят съкровищата от вашия бездънен джоб. Монасите са разделени в три ордена. Този на сините роби се състои от слепи и глухи пазители на реда, които обикалят по строго определен маршрут. Те едва ли ще представляват какъвто и да е проблем.

Трудно биват зазидани, но веднъж ако убиете син монах, на негово място не идва нов. Пурпурните монаси ви преследват по-целенасочено, но не са особено интелигентни. Истинското предизвикателство представлява божия човек в черни одежди. Те са доста изобретателни и хитри, така че ще си имате немалко главоболия с тях. Изкуственият интелект в играта е на добро равнище. Макар и монасите, които ви гонят, да се ориентират по координатите ви по нивото, а не неговата специфика, те си вършат подобаващо добре работата. Например не си мислете, че ако изкопаете дупка пред вас, монахът няма да я заобиколи.



За да се справяте с преследвачите ви, ще разполагате и с най-различни специални предмети. Главното място сред тях заемат бомбите. Те играят основна роля в детмач-мултиплейъра на Lode Runner II, където, ако се съберат 6 човека на едно ниво, играта започва да прилича малко на Atomic Bomberman (една от любимите ми). Те биват 6 различни вида - всяка действа в някои от трите координати. Използването им е истинско изкуство и ще ви са наложи доста да се поупражнявате, докато достигнете някое прилично ниво на боравене с експлозивите. В мисиите за един играч бомбите също нерядко ще бъдат ключът към решаването на нивото. Второстепенните предмети ви носят различни изгоди. Ако вземете кана с газ, обхватът на бомбите ви се увеличава. Плажната топка ви прави непобедим и всява ужас във вашите преследвачи (нещо като обръщането на ролите в класика като Pacman). Възможностите ви съвсем не се изчерпват дотам. Не са много игрите, в които можете да се превърнете в част от дизайна на нивото, но Lode Runner е една от тях. Също така имате възможност да се преоблечете като преследвачите си и да се смесите с тях.

МУЛТИПЛЕЙЪР

Вече споменах няколко думи за мултиплейъра в Lode Runner II. Той може да се определи само с една дума - КУПОН. На българите много ни харесват игри от типа "прееби другарче". Lode Runner II е игра, която дава възможност на участниците да разкрият своята тъмна половина и да успеят да сътворят безброй подлости и направят капани на противника. Има и опция за кооперативна игра, но тя като че ли е по-безинтересна.

РЕДАКТОР НА НИВА

Редакторът за нива, който върви заедно с Lode Runner II, е добре направен. Той е един от малкото, които предлагат опции като copy и paste, например. Но това ще бъдат единствено първоначалните ви впечатления. Ако тръгнете да правите ниво на Lode Runner II, по-добре първо си набавете Лексотан (лекарство за отпускане на нерви). Скролването на по-големите нива е бавно и лишено от умалена карта за ориентиране, невъзможността да се провери на какво вертикално равнище сте и други "непредвидени в документацията екстри" могат да ви изкарат извън нерви и да имате силното желание да извиете нечий врат.

Ще се убедите, че е адски трудно да направите добро ниво. Не само поради гореспоменатите възможности

или по-скоро невъзможности на редактора. За да бъде красиво нивото, трябва добре да подредите многобройните декоративни елементи. А за да бъде добре изпипано, е необходимо да сте играли играта порядъчно дълго време.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Lode Runner II е платформен екшън, който лесно се играе, но трудно се става добър на него. Перфектен дизайн, красива графика (която съм сигурен, няма да остарее и след една година), отлични дигитални ефекти и музикално оформление я правят потенциален хит. Логическите загадки при единичната версия на Lode Runner II и купонът, който мултиплейърът предлага на всички, са в състояние да ви залепят пред монитора за доста часове. Въпреки това играта е доста сложна и не се препоръчва на начинаещи в занаята "Геймър".

Groove

минимална конфигурация

Win95/98 \ P90
16 MB ram \ 2x CD-ROM
1MB PCI Video \16bit Sound card
43 MB Hard disk space

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	8	9	8
звук	8	8	6
AI	7	7	7
multi player	7	8	6
gameplay	7	7	7
ПРИСЪДАТА	7,5	8	7

ENEMY INFESTATION

производител: Ripcord Games
разпространител: Ripcord Games
жанр: real time strategy
www: www.ripcordgames.com

Вземете си листче и моливче и си направете списък с характеристиките, които според вас има едно типично извънземно същество. Такаа, я да видим, какво имаме тук:

противни, гнусни, зелени, слузести, нападателни, отвратителни, омразни, ... 99% от вас имат поне две от тези прилагателни в техните списъци. Останалият 1% са извънземни. (Кратко обръщение специално за единия процент: Господа извънземни. Вие сте разкрити! Можете бързо-бързо да си опаковате багажа и да отивате да досаждате по другите планети! Ако все още се съмнявате във вашата расова принадлежност, попълнете теста от брой 22 на списание "Егоист" и истината ще лъсне наяве :P).

За останалите 99%: Явно заглавия като X-Files и "Видове II" са затвърдили отрицателната ви оценка за извънземната форма на живот. А компютърните игри са сред най-големите алиен-о-фоби. Лично аз си спомням за ужасно малко игри, където братята ни по разум не са били изтипосани като убийци на човечеството или потенциална заплаха за съществуването на последните. Enemy Infestation май няма да подобри картинката. Ама никак!

ИСТОРИЯТА НА ИГРАТА

Далечното бъдеще. 22-и век. Човечеството вече е овладяло пътуването из космоса и безброй кораби излитат от космическата база на Земята - Луната. Тяхната цел - да намерят планети, годни за обитаване. Хиляди авантюристи предпочитат големите награди, които Правителството дава и прекарват живота си в търсене. Както се досещате, проблемите с безразборната Колумбова дейност не закъсняват. На незнайна планета е заразен един от членовете на подобен екип. В началото проблеми няма - в Космоса вирусът е в латентно състояние. Но, при завръщането си на Земята, той влиза в странна симбиоза с иначе безвредни за човека бактерии и се създава ужасяваща болест. Новопоявилата се многоклетъчна система притежава някаква примитивна форма на интелект, който го прави опасен. Вирусът мутира и непрекъснато сменя пътя, по който атакува организма. Науката е безсилна. Тя дори не може да установи начините, по които новата напаст покосява ежед-

невно милиони. Смята се, че части от заразата са във въздуха и всички жители на Земята са вирусопреносители. Остава всички елементи от сложния пъзел на вируса да се съберат в един индивид и ...2 Всичко прилича на гигантска игра на руска рулетка. Само че спечелили няма да има. Правителството скрива от населението истинската причина за претъпканите болници и морги. То обявява, че има грипна епидемия в особено големи размери. Въпреки това паниката бавно сграбчва сърцата на хората. Сектите възобновяват своята дейност и проповядват, че това е божието наказание за това, че човечеството е забравило създателя си. Тяхната членска маса непрекъснато нараства. Сред тях се срещат и имена на изтъкнати личности от висшето общество. Появяват се първите масови самоубийства. Положението става нетърпимо.

В същото време група учени работят по гигантски, невиждан досега проект. Целта им е да изведат в орбита огромно съоръжение, което да покрие Земята със огромен леден купол - да замрази цялата планета, докато се намери лек за болестта. Всичко ще потъне в криогенен сън. Проблемът е, че решението ще бъде временно. До няколко години трябва да бъде намерена ваксина, иначе или всичко ще замръзне, или куполът ще се разпадне и кошмарът ще продължи.

В същото време се обучават хората, от които зависи съдбата на цялото човечество - ако успеят да намерят помощ - всички са спасени, иначе трябва да продължат расата на друга планета. В орбита край Луната кръжи само един кораб, чийто екипаж със сигурност не е могъл да бъде заразен. Те се обучават от най-добрите експерти и се специализират в различни области. Когато са подготвени, те тръгват към звездната система, където са били забелязали следи от интелигентни форми на живот - Orion. Извънземните са единствената надежда. За пръв път човечеството се принуждава да моли някого за помощ. И го очаква неприятна изненада...

След толкова много приказки, ще трябва да направя едно признание. Това, което досега четохте съвсем не е историята на играта (всичко е плод на моето развинтено въображение). Разбира се, у някои от вас вече се е надига справедлив гняв. Защо тогава трябваше да го пишеш цялото това нещо? - ще запитат те. Ами заради идеята, заради статията. Поставете се на мое място. Как, по дяволите, да напиша, че в Enemy Infestation умното, миролюбиво настроено и адски добродетелно човечество изведнъж се натъква на враждебна форма на живот, която напада кораба на изследователите на една планета. Та това е толкова изтъркано, че направо ме е срам, че някой си е помислил да прави игра по ТОЗИ сценарий. В половината стратегии в реално време присъства този мотив - човечеството срещу извънземните. Вече и в триизмерните екшъни има повече идея от подобни блудкажи. Вземете

за пример Half-Life, SiN. Както и да е, обещавам да бъде честен от тук та чак до края на статията.

За разлика от историята на Enemy Infestation, реализацията й е повече от интересна. Въпреки че е стратегия в реално време и че действието се развива в изометрична перспектива, тя се отличава коренно от стандарта, създаден от класики в жанра като Dune II и Warcraft. Играта може да се сравни единствено с частта на X-COM, където вие изпълнявахте различни мисии. Не, това не е повторение на фиаското на X-COM: Apocalypse, където, ако включехте опцията за борба с извънземните в реално време, си очакваха неприятни мигове. Там извънземните за отрицателно време овършаваха всичките ви сили, преди да успеете да се огледате. Опитът на създателите на Enemy Infestation да пресъздадат битка в реално време е далеч по-успешен. Играта е направена доста предизвикателна и със сигурност ще ви заинтригува.

Ако изберете опцията single player, ще имате на ваше разположение около 40 мисии, в които да покажете на извънземните изчадия, че човечеството е доминиращата раса. Трудността в тях постепенно се увеличава, а и задачите, които трябва да изпълните, са най-различни. Те съвсем не се изчерпват с условието "избий всички извънземни". В една мисия може да имате и пет задачи за изпълнение. Например: изгаси пожара, спаси командира, запази го жив, избий извънземните и повикай подкрепления. Една от първите ви задачи ще бъде да хванете биолога си, който с един огромен сатър (сигурно взет от Butcher-а в Diablo) трябва да направи дисекция на ..., но да не издавам всичко. В някои случаи ще важи правилото "Бързият и мъртвият" или, както се пееше в една стара песен, "Be quick or be dead". Дали ще ви бъде зададен времеви лимит за изпълнението на дадена задача или ще трябва да спасите някой, преди той да се е пренесъл в един по-добър свят, свободен от извънземни, е безразлично. Ако се оправяте достатъчно бързо, ще ви бъде по-лесно с мисиите. Например, в началото някои твари представляват абсолютно безобидни какавиди, от които след време ще се излюпят гадините. Ако успеете да ги намерите, преди да са се нароили, задачата ви се улеснява многократно.

В multiplayer мисиите са само десетина. Освен с ограничения си брой, те имат и друг недостатък - тук няма да имате възможност да се биете срещу някой ваш познат. Единствената опция е cooperative. Но това не са единствените недостатъци на тази част от играта. Честно казано, не съм във възторг от мултиплейъра. Той ми се стори доста труден, освен ако хората, с които играете, не са в една и съща стая. Просто ви е необходима

идеална координация, за да направите някоя съвместна акция срещу извънземните. А това е почти невъзможно за постигане постига, ако трябва да си комуникирате писмено.

В отделните мисии ще разполагате и с различен брой хора и роботи. Мисля, че вече е време да споменем нещо за персонажите, които ще ви помогнат да преминете през ада в Enemy Infestation. Героите ви притежават нещо много ценно - характер. Репликите им не са безизразните - "Да, сър", "Разбрано" и подобни глупости. В Enemy Infestation преди всяка мисия ще се насладите на кратък диалог между тях. С течение на времето ще разберете кой какъв характер има. Един е импулсивен, друг страхлив и така нататък. Репликите, с които те ще реагират, са най-разнообразни. Не липсват отговори от сорта на "Не мога да ги понасям тези извънземни. Искам да ги избия до крак!". Злобничко Хората ви дори могат да морят, ако ги управлявате некадърно. Въпреки това характеристика на хората ви като морал липсва. Дори и да са излезли полумъртви от сблъсъка с нашествениците, те безропотно ще се хвърлят в следващата битка. Паникьосването би било една доста полезна черта, но за съжаление не е предвидено от създателите на играта.

Персонажите ви притежават и уникални параметри като атака, защита, живот и сила. Тези качества зависят главно от професията на вашия човек/робот. Не може да се сравнява силата и атаката на военен и доктор например. За сметка на това, войниците не стават за нищо друго, освен за битки с извънземните. Тук стигаме до втората основна особеност на вашите части. Всички те са специалисти в дадена област (може би с изключение на робота-готвач, който не става за абсолютно нищо. По-добре го застреляйте в самото начало, за да не се мъчи). Например ще си имате специалист касоразбивач... тъй де, човек, който се оправя с електронните ключалки. Тя (ролята е поверена на жена) е единственият квалифициран кадър, който може да заключва и отключва вратите между различните отсеци в базата ви. А те са голямата пречка между вас и тълпата извънземни. Ако случайно я загубите, очакват ви големи неприятности. Не по-малко ценна е и медицинската сестра (някак си не ми изглежда достатъчно квалифицирана за доктор). Тя ще изправи на крака всички нейни "колеги-по-неволя", изгубили съзнание. Въобще, ако искате да продължавате напред, ще ви е необходим всеки един от вашия екип. Планирайте тактиката си разумно. Никога не оставяйте част от екипажа си беззащитен. Току-виж някое огромно и също толкова гладно извънземно решило да си направи хот-дог от тях. Моят съвет е да си разпределите хората по групи, които да могат да посрещнат неприятеля достойно. За целта те трябва да са въоръжени, иначе ви очаква позорна загуба. По принцип хората ви доста трудно умират. Те просто изгубват съзнание от ударите на извънземните. Оттук нататък започва да намалява техния Life Force. Когато той свърши, човекът ви е безвъзвратно загубен за кауза

та. Изгубилите съзнание можете да лекувате по няколко начина - първият вече го споменахме - с помощта на медицинския персонал. Другият вариант е някой доброволец да хване припадналия за крака и да го довлачи (както нашите прадеди са правили с булките си) до някой уред за възстановяване (наречен по незнайни причини medical bed).

Оръжията са основните пособия, с които ще унищожавате извънземните. Създателите на играта са напрегнали въображението си и са представили на играча цяла плеяда от средства за избиване на гадинките. Дори най-обикновени предмети като пожарогасители и спрейове за коса се превръщат

в първи приятел на екстерминатора. Както е казал поета - "Всяко дърво пушка, всеки камък бомба"!

Оръжията ви биват основно два вида - автоматично-презареждащи и такива за "еднократна" употреба. Вторият тип могат да бъдат заредени, но за това са ви необходими специални устройства. Те се намират относително рядко, а и не можете да ги вземете със себе си. Всеки път, когато изразходвате амунициите на подобно оръжие, ще трябва да отидете до стаята, където се намира зареждащото устройство. Което си е доста досадна и времеемка процедура. Освен това персонажите ви могат да носят само по едно оръжие. Когато свършат амунициите, те започват да се бият с юмруци.

От друга страна вторият тип оръжия са доста мощни. Едно от най-унищожителните сред тях е ракетоизстребител. Ще имате право на три опита, за да видите неговия ефект, но повярвайте ми, ще бъдете впечатлени. Използвайте го само от по-голямо разстояние, иначе вашият герой също ще пострада. Някои оръжия, като дистанционно управление и гореспоменатия спрей за коса, отблъскват извънземните на благоприлично разстояние (обикновено колкото бира Астика).

В първите мисии ще се оправяте идеално с оръжията, които имате под ръка. Ситуацията се влошава с течение на времето. Гадините стават все по-големи и зли и много по-трудни за убиване. Тогава идва на помощ ъпгрейда. Той може да бъде извършен единствено от хората, които имат подобна специалност (research weapon) и на точно определени места. Например, за да подобрите качествата на химическите оръжия, трябва да влезнете в лаборатория с необходимото оборудване (обикновено се пази от тонове извънземни). Не се плашете, ако не разпознавате оръжията в играта - по време на мисиите ще намерите

средства за унищожение на извънземни с тъй или иначе неустановен произход и действие. За да прецените, каква щети то нанася, най-добре го дайте на човека, който отговаря за изследването на оръжията. Понякога ефекта от новите ви придобивки може да има обратен ефект. Например един препарат за убиване на насекоми просто умножава вашите врагове. Но това са рисковете на професията...

ИНТЕРФЕЙС И ГРАФИКА

Интерфейсът в Enemy Infestation е удобен и предлага на играещия възможности бързо и ефективно да управлява частите си. Предвидени са опции като групиране на персонажите ви, както и задаване на тяхното поведение. По подразбиране силните ви единици като войниците атакуват извънземните, а слабите - се крият. Не правете грешката да сложите най-добрите си оръжия в ръцете на хора, чиято единствена цел щом видят извънземно, е да хукнат нанякъде и да се скрият под някоя маса. Обмислете внимателно какво смятате да правите.

Графиката в играта ми направи много добро впечатление. Тя е реализирана в разделителна способност 800 на 600 точки и нейни основни козове са детайлите. Дизайнерите на играта са се постарали да вкарат огромно количество елементи, които да допълнят пейзажа и да го направят по-реалистичен. Благодарение на тази любов към детайлите, играта изглежда много добре.

Движенията на извънземните са извънредно реалистични. Използвана е технологията моушън-кепчъринг при тяхното изработване :). Вашите герои са изобразени много сполучливо (припадат особено грациозно) и не създават впечатлението, че крайниците им са дървени.

Музикалното оформление също е на ниво. Дигиталните ефекти не им отстъпват. Вече споменах за репликите, с които непрекъснато ще бъдете засипвани. Експлозиите, отварянето и затварянето на вратите също са изпипани. Звуците на ръмжащи извънземни са ме стряскали не един и два пъти, докато изследвам базата. Тук е мястото да се спомене звукът, който апаратът за възстановяване издава, когато е свършил работата си. Той прилича подозрително много на звъненето на микровълнова печка, която подсказва, че онзиденшната ви вечеря е претоплена. Сигурно извънземните таят същите мисли спрямо вашите хора.

Като цяло Enemy Infestation е една много добра стратегия в реално време. За всеобща радост на целия екип на списанието, тя предлага нещо ново на играча - не е поредния клонинг, а нещо оригинално. Макар и да има някои пропуски и дребни недостатъци, горещо ви препоръчвам да я изиграете. Но само кампанията в single player. Мултиплейърът на Enemy Infestation не би могъл никога да замести някой детмач на Starcraft или 3D-екшън.

Groove

минимална конфигурация

Win95/98 \ P166
32 MB ram \ 4x CD-ROM
2MB PCI Video \16bit Sound card
100MB Hard disk space

ние тествахме на:

Win98 \ Celeron375 \ 64 MB ram
Intel i740 \ 32x CD-ROM \ AWE64

графика	8	8	8,5
звук	8	9	8
AI	8	7	8
multi player	6	4	4
gameplay	8	9	9
ПРИСЪДАТА	8	8	8

VIGILANCE

производител: Sega Soft
разпространител: Sega Soft
жанр: action
www: www.vigilance.com

За Vigilance на Sega Soft май се каза всичко още преди тя да излезе. Предполагам, повечето от вас са видели демото на играта. А ако имате вземане-даване с Интернет, сигурно са ви направили впечатление тоновете реклами по различни сайтове. Е, аз съм просто човек и за пореден (и последен, надявам се) път наивната ми душица попадна в клопката на злото, наречено Маркетинг.

Впечатлението ми от демото бяха отрицателни, но сметнах, че повечето проблеми на играта ще бъдат коригирани в крайният й вариант. Та в момента, в който получих диска, със смесени чувства се заех с инсталирането. Първото нещо, което ми направи впечатление, бе, че Install-ът иска 650 MB място на твърдия диск. Ни повече, ни помалко! Загубих половин час да освобождавам място на харда и след много компромиси и нецензурни реплики към Sega Soft, успях да я инсталирам. Подозрението вече пускаше кълнове в душицата ми. Щом се поосвестих малко от факта, че половината ми "D" устройство го няма, пуснах и самата игра. Какво стана след това, не съм много сигурен, но изпаднах в транс по едно време, за да забавя метаболизма, докато играта зареди.

Е, накрая тръгна и аз се подготвих да се потопя в света на Vigilance. Малко допълнителна информация - вие сте агент на S.I.O.N. (Special Intelligence Operations Network) - организация, която е последната и единствена защита от заплахата на тероризма. Толкова е секретна тази групировка, че дори ЦРУ не подозира за нейното съществуване. Въобще, вие сте много, ама много потайни. Седалището на S.I.O.N. се намира на нефтена платформа, нейде из Пасифика.

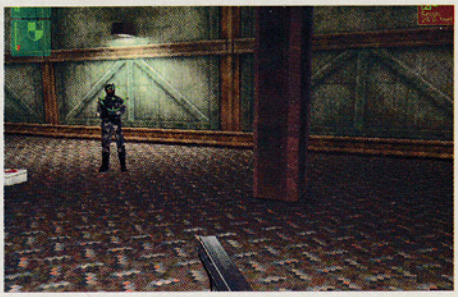
Преди всяка една от мисиите ще имате възможност да избирате един от осемте налични агенти, който ще представлява вашето алтер-его в играта. Всеки един от тях има по едно или две специални умения, които може да ви помогнат по време на мисията, но може и въобще да не влязат в употреба. Процесът на подбор на герой прилича на лошо организирана лотария. Тъй като нямате никаква представа, какво ви очаква при следващата задача, вие сте в ситуацията на човек, който трябва да си купи котка в чувал.

Както и да е, започнах първата мисия - базата ви е нападната от терористи и трябва да се намесите вие! Като се вземе предвид, колко секретна организация сте, май не им беше много трудно на лошите да ви открият! А това е най-малкият абсурд, на който ще се натъкнете във Vigilance. Правете си сметка, какво ще ви очаква за в бъдеще. Трябва още отсега да ви спомена, че вие явно имате някои свръхестествени способности. Те не са споменати в ръководството на играта, но ... само поиграйте няколко минути и ще установите няколко крайно интересни феномена. Първо, ще можете да стреляте през стени. Нова супер-гениална опция, която е безценна за мултиплейър (при положение, че намерите още двама малоумници, които са достатъчно неориентирани, че да искат да играят ТОЧНО на Vigilance; дори и само DOOM да са виждали, вашата задача ще бъде доста трудна). Втората особеност, която също ще бъде мега-хит при игра в мрежа, е обхвата на стрелбата ви. Вие можете да си съперничите единствено с Робин Худ по точност и обсег. Дори вашият враг да отстои на няколко километра от вас, трябва само да го видите и ще може да го свалите с един-единствен куршум. А ако не го виждате (да кажем е в черни дрехи и се слива с обстановката), но знаете че там има някой, просто развъртете си мерника насам-натам. Стане ли зелен, копеленцето е мъртво. Но хайде да не откривам всички тайни във Vigilance.

Този екшън предлага на играча три уникални перспективи -два third-person-а (близък и по-близък) и един first-person. Всяка една от тях си има своите уникални недостатъци. Например, ако играете във first-person, не можете да клякате! Трябва да преминете в third-person, за да направите тази сложна маневра. Невероятно, но факт!

За сметка на това си имате 27 оръжия. Те са най-разнообразни, като дизайна им върви от ужасен към ужасно ужасен. А за изстрелите не ми се говори, че ако започна, ще ме заболят пръстите. Оръжието ви във first-person е гледка, която няма да видите всеки ден. Ракетите, които летят към вас, ще ви убиват ... от смях. То не е графична (не)мощ, то не е чудо.

Графиката на Vigilance е някакво недоразумение. Ако аз съм пръснал толкова пари за създаването на платформа, предлагаща "революционна, фотореалистична графика", каквато трябваше да бъде AnyChannel на Sega и това е крайният резултат, то за програмистите, харчили ми парите, ще е най-добре още отсега да си подадат документите в най-близкото бюро по труда. Или да си запазят парцел два на два. . Просто не мога да намеря думи, с които да опиша гротеската, която ще се разкрие пред вас след пускането на Vigilance. По-добре вижте няколкото специално подбрани снимки. Те са повече от показателни.



След като с кански усилия сте изминали някакъв етап от мисията, решавате, че е хубаво да се запишете, за да не ви се налага пак да се гърбите отначало. Излизате в главното меню, както си му е редът, и ... тук е мястото на една думичка от три букви, символизираща от край време мъжествеността. Е, точно така ще се чувствате, след като установите, че целият ви прогрес до този момент е безвъзвратно загубен и ще трябва да започнете от начало. Защото опция Save няма да намерите. Ще може да записвате чак когато завършите дадена мисия. Гениално, а?!

Предполагам, че вече съвсем ви е писнало да четете за Vigilance, защото на мен определено ми писна да пиша за нея. Ако някой ви я предложи и вземе да ви обяснява, колко е жестока и велика, пратете го при нас в офиса да му разпишем медицинското. Просто в тази игра има толкова много дупки, че ако я сравним с Швейцарско сирене, ще й направим комплимент. Все пак не мога да не призная едно нещо на Vigilance - тя ни убеди, че творческото слабоумие е световен факт, с който трябва да се съобразяваме. В чест на напъна на Sega Soft откриваме и наградата "Гъба на броя" (тя не заслужава дори нашите оценки), като решихме, че едва ли има подостойна игра, която да е "Първата".

Groosper - отчаяна шайка гъбари

МОНИТОРИ

Сценарий за реклама на производител на монитори

Очен кабинет. Лекарят с ослепително бяла престилка и пълно бойно снаряжение. Кабинетът е стилно обзаведен с най-различни медицински списания по масата. Луминесцентните лампи осветяват модерната апаратура за диагностика. Огромна палма е поставена и до дъбовото бюро, зад което стои самият доктор. Приятно изглеждаща секретарка въвежда новия пациент - момче на десетина-дванайсет години, с майка си. Детето е с огромни очила и гледа леко объркано. Очите му шарят из кабинета и веднага се спират на компютъра върху бюрото.

Лекарят (с професионален тон): Какво мога да направя за вас?

Майката (загрижено): Ами детето ми отново се оплаква, че не може да вижда ясно.

Лекарят: Нека го прегледам.

...след петнайсет минути...

Лекарят: Мисля, че открих къде се крие проблемът. Трябва да увеличим диоптрите на сина Ви с още един.

Майката към детето (щастлива): Видя ли, няма нищо страшно. Какво толкова - още един диоптър. Та ние си имаме вече седем!

Лекарят (поучително): Не е така! Трябва да се вземат мерки, за да се прекрати този процес.

Майката: Знам, докторе, но разбирате ли, с тези компютри...

Лекарят: Ето къде се крие решението на проблема. Какъв монитор имате?

Майката: Ами аз не разбирам дотолк...

Детето (прекъсвайки я): Ами 14" <име на фирмата-конкурент> с <изброяват се характеристиките>.

Лекарят: Но това е недопустимо. Вие разрушавате зрението си! Чували ли сте за мониторите на <името на фирмата-рекламодател>?

Майката (объркана): Да, но не са ли всички еднакви?

Лекарят (възмутен): Естествено, че не са. (почуква с нокът върху един монитор) Има голяма разлика между различните модели монитори. Вижте следния експеримент. Ще пуснем вашето дете пред монитор на <името на фирмата-рекламодател> и друг монитор за два часа и ще забележите разликата.

...няколко часа по-късно....

Майката (възкликва): Невероятно! Очите на детето ми не се зачервиха изобщо!

Лекарят (тържествуващ): Това е така, защото използваше монитори на <името на фирмата-рекламодател>. Ето видяхте ли!

Майката: Да, още сега ще купя на детето от този вид монитори.

Детето (подскача радостно наоколо): Мамо, мамо, вече няма допълнителни диоптри.

На телевизионния екран се показва монитора на <името на фирмата-рекламодател> и се появява съобщението "За да запазите очите на вас и вашето съкровище."

Както обича да казва ***Freeman***, минутка мълчание.

Samsung

Шегата настрана, но като всеки уважаващ себе си играч, вие сигурно прекарвате поне по няколко часа на ден пред компютъра. Това включва висенето пред вашия монитор същото количество време. Знаете ли, каква доза радиация получавате? Ако имате подръка гайгеров брояч, проверете полето около вашия монитор. Ще останете неприятно изненадани. Ама много неприятно. Наистина! Откритието ще отговори на някои въпроси - защо повечето чатери са високи над метър и осемдесет (друго си е да имате Чернобил близо до вас), защо котаракът ви абсолютно категорично отказва да спи в близост до монитора и обяснява крайно любопитния факт, че отскоро сте започнали да светите в тъмното и вече не ви е нужна нощна лампа. При това положение, познайте какво има най-голямо значение в една компютърна конфигурация? Не, не е процесорът. И дъното не е. Още по-малко твърдия диск.

Мониторът.

Колкото и парадоксално да звучи това на някои, той трябва да бъде най-важната част за вас. Защото дори и Windows '95 да зарежда 20 секунди по-бързо, ако вашият супермощен компютър е с ужасяващ монитор, скоро ще имате щастието да посетите лекаря от гореспомената реклама. А очите ви са нещо, далеч по-важно от няколко минути дневно. Дори и сега да не мислите така, след няколко години ще бъдете на това мнение. Когато купувате компютър или имате възможност да направите така мечтания ъпгрейд, сетете се за тези редове. Заслужава си да си вземете по-слаба конфигурация с наистина добър монитор, отколкото да правите обраното. Поради няколко причини.

17" ViewSonic

Първата и основна - очите ви. Вече споменах за това и в момента се повтарям, но само защото се мъча да ви накарам да разберете колко важни са те. Те не струват 15-20 долара. И поне засега не е измислен начин да си сложите нови, когато старите се похабят.

Втора - парите. Имате ли представа колко е сложно да си продадете на старо монитор? Първо, ще срещнете огромна съпротива от страна на компютърните фирми. В повечето случаи няма да ви дадат добра цена за остарялата ви компютърна част. Поради факта, че мониторът е една от най-трудно обновимите компоненти в една машината, ще трябва да планирате покупката му внимателно. Това си е инвестиция за няколко години. През това време останалите части

ти на компютъра ви ще се обезценят в пъти - хубавият мониторът не.

Трето - удоволствието, което ще изпитате от една добра картина не бива ни най-малко да се подценява.

Sony Trinitron

Как да си избера правилния монитор?

Първо трябва да се уточни размерът на вашата бъдеща придобивка. Честно казано, 14-инчовите монитори са изживели своето време. Разликата в цените между 14 и 15-инчовите модели се е стопила до няколко десетки долара. Поради тази причина в "западните страни" въпросът вече е 15 или 17 инча (да не говорим, че се увеличава делът на 19 инчовите монитори, но както се казва, "Млъкни сърце..."). Производителите имплементират най-новите технологии в монитори с размери от 15 инча нагоре. Това е световна тенденция. Никъде не можете да видите 14-инчов монитор с TCO '95. В България всеки долар в повече е от значение. И това е големият проблем. 17 инчовите монитори са лукс не само за редовия играч, а и за по-заможните сред тази класа.

Дори някой да се съгласи да даде малко повече пари за читава дънна платка, мониторът обикновено е само един - ProView. А той, честно казано е един от най-лошите избори. Наскоро се шегувахме, че ще стартира нов рентгенов кабинет, съставен единствено и само от ProView монитори. Те бълват достатъчно радиация.

Бъдещето е в TFT

Ето че стигнахме и до сложния въпрос за марката монитор. Проблемът е, че не мога да ви препоръчам една фирма-производител и да кажа - ето това е най-доброто. Всяка компания си има своите модели, предназначени за различни пазари. В България нерядко се намират монитори, които са били произведени преди повече от 2 години. Те, естествено, са морално остарели, но на българския пазар се продават като топъл хляб. Типичен пример - мониторите CTX, които преди няколко месеца от Art Systems. Все пак, колкото и общо да звучи, има основно три типа модели - от висок клас или професионални, среден клас и нисък (по-скоро ниЗък клас). Последният има типични представители KyMage, FairView, ProView. НЕ ГИ КУПУВАЙТЕ! Те не представляват интерес за вас, освен ако не сте решили да си отворите гореспоменатия рентген. Средният клас е най-добрият избор за вас. Сред тях спадат Sampo. KFC. LG, Belinea, AOC, Daewoo. Добри думи могат да се кажат за Belinea, но само ако се вгледаме в топ моделите им и тези, които имат сертификат TCO '95. Някои от тях попадат и в графата професионални. С по-скромни характеристики са LG, а като един от най-изгодните монитори по отношение цена/качество е моделът AOC 15Elr/Glr+.

ADI 5P

Високият клас е върхът на сладоледа. Те носят логото на TCO '95 на себе си (шведски стандарт за радиационни емисии, вредни вещества и т.н). Това са моделите на фирми като Nokia (едни от най-реномираните в света),Samsung, SONY, Nanao, ADI, CTX, ViewSonic, NEC.

Засега масовият монитор е с катодна тръба (CRT). В момента се ражда новата тенденция в тази област - плоските екрани (TFT). Техни предимства са намаления размер и по-контрастния и ясен образ. Освен това при тях не съществува проблема с опресняването на екрана (виж каре Опресняване). Единственият проблем е тяхната цена. За момента тя се движи около 800 долара, което до голяма степен ограничава кръга на лоботимията. Но бъдещето е плоско...

Groove

Опресняване на екрана

Информацията, която видеокартата подава към монитора, трябва непрекъснато да се обновява. Това става десетки пъти в секунда. Когато броят опресняванията за една секунда е по-малък или равен на 60, окото усеща смяната на кадрите и много лесно се уморява. Установено е, че са необходими поне 75 обновявания, за да може да не започнат да ни "текат" очите след продължителна работа пред монитора. Препоръчва се стойности от 85 пъти нагоре. Опресняването на екрана се измерва в Hz. Когато за даден монитор пише, че поддържа до 1280/1024@85Hz това означава, че той поддържа разделителна способност до 1280 на 1024 точки при 85 обновявания в секунда. Какво ви е необходимо, за да постигнете прилично опресняване на екрана - добър монитор, видеокарта с мощен DAC (digital-to-analog convertor) и ... работещи драйвери за видеоконтролера. Както става в комунистическия ад - обикновено все нещо липсва. Но такова ще бъде положението в по-добрия случай. По законите на Мърфи, ако ви трябват три неща, то поне две от тях ги няма. Всичко е въпрос старателен подбор и на мъничко късмет.

40 скоростни CD-ROM-ове

Нуждата от по-голяма скорост май не е подгонила единствено маниаците на The Need For Speed. Фирма Toshiba обяви, че е пуснала в производство 40 скоростно CD-ROM устройство XM-6401B. Никой не знае, за какво точно би ви трябвало толкова бърз CD-ROM, но ето и някои от неговите характеристики - SCSI-2 интерфейс, максимален трансфер от 6MB/сек., 512KB кеш и време за достъп около 80ms. За да не остане по-назад, Pioneer също обяви 40 скоростно устройство. То ще бъде има с 256KB кеш, но ще използва нови технологии на Pioneer за безшумна работа и ще има време на достъп около 60ms. Устройството е на половината на височината на нормалните CD-ROM-ове и се предлага както със SCSI, така и с IDE интерфейс.

Hydra Beast на Hercules

На Comdex бе показана новият видеоускорител на Hercules, базиран на чипа на S3 - Savage3D. Hydra Beast е 128 битов двуизмерен ускорител комбиниран с Direct3D възможности, които използват последната технологии, използвани от DirectX6. Това съвсем не е всичко в новата видеокарта. По възможности тя може да се конкурира единствено с ATI All-in-Wonder. Картата включва TV-Out, Video Capture, TV-Tuner, Software DVD и т.н. Цената не надвишава 200 долара.

Voodoo III на Comdex

Най-новият схемен набор на Voodoo - Voodoo III бе представен на Comdex. Очаква се тя отново да се превърне в еталон за скорост за следващата година. Производителността на една Voodoo III карта, ще бъде около два пъти по-висока от тази на Voodoo II-SLI ускорител. (Voodoo II-SLI представлява две паралелно работещи VoodooII карти). Тя ще има възможност да генерира над 7 милиона триъгълника в секунда, като използва капацитета си от 100 милиарда операции в сек. Другата голяма новина около Voodoo III е че чипът ще бъде предлаган в две версии - Voodoo III 2000 и Voodoo III 3000. Voodoo II 3000 ще бъсв допълнителна карта към вашия видеоконтролер. Voodoo II 2000 ще съвместява в себе си 2D и 3D ускорител. Картата ще разполага с 350MHz DAC, който ще поддържа разделителна способност 2048x1536 на 75Hz. Тя ще представлява 128 битов ускорител. Като 2D производителност тя ще се сравнява с това на най-бързите карти, които в момента са на пазара.

Обаяние Врека

писмо

Здравейте "по-големи от Годзила, по-велики от Blizzard, по-страшни от MasterGames погледнали се в огледалото, по-коварни от GameManiak-а писал за StarCraft към тъпите фенове на MasterGames и най-прекрасните геймъри от любимото ни списание (и най-накрая да спомена your magazine's name) Gamers' Workshop. Може би забелязахте, че написах "любимото ни..." - това е така, защото ще пиша не само от мое име, но и от името на много мои приятели от един компютърен клуб в Бургас. Нека ви кажа една случка от днес. Отивам със един приятел в същия този клуб (за уточнение той се казва ComputerGameNet за съкращение CGN). Бяхме се събрали няколко души около един компютър и we was installing демото на Blood2: The Chosen (тя със Sin и StarCraft са the best) и по едно време някой повдигна въпроса "Кое списани на българския пазар е най-хубаво". И аз веднага застанах зад ... притаете дъх ... че зад кое може да застана - естествено, че зад вас (по-големи от Годзила, по-велики ...)
Но както се очаква веднага един стана и заяви, че MasterGames уж било най-най. Та той даже не си беше затворил устата, когато върл фен на GW го попита да каже едно нещо, в което MG е по-добър от GW. И той каза, че на диска към списанието на MG има картинки на игрите и това му бе единствения коз. И тъй като в компютърния клуб ги има всичките списания веднага започнаха сравненията.Та той като горд човечец първо изтъкна, че нямало рубрика Fan's Page в GW (негово писъмце бе публикувано в MG-последния брой 7-ако желаете да знаете за кого става въпрос вижте на 34 стр. най-горе в ляво - Живко Иванов Антонов. Та той бе заклетия мастъргеймър. Няма да уточнявам подробности, но искам да знаете, че в целия компютърен клуб той единствен бе за MG. За Bookings от 20 persona в клуба 1-за Mg; 10-за GW; и останалите не си купуваха списания. Например аз си купувам всички списания освен Игромания, за което вече два броя не си харча парите защото ...е много евтино. И така не ми се сърдете, че им пълня гушата, но нали искам да знам всичко от света на компютърните игри (за допълнение живея уж в центъра на Бургас, но така е в България - няма телефони, следва няма Интернет, следва вие сте единствената ни непрекъсваща връзка към света), но и само така мога да направя обективна оценка Who is the best
КЛАСАЦИЯТА МИ:
1.GAMERS' WORKSHOP
1,5.Topgames
2.PC MANIQ
3.незаето заради неконкурентоспособност
4.master games (забележете малките букви)
.....
5.Игромания
Ако съм сбъркал нещо, изпийте една бира от мене, но пък ако ли не - едно уйски. Спорът между нас продължи половин час, през който стано такава лудница, че нормалните хорица не можаха да се чуят. От този разговор (по точно кавга) научих едно - има доста твърдоглави хора. Та какво щях да казвам за
диска,... аха моля ви направете някакво картонче на дисковете към списанията, че няма где да ги съхранявам. Мога също да кажа, че следя от началото Gamers' Workshop и Topgames и заключението ми е - you are not only the best in Bulgaria, Europe, Planet Earth, Sun's System and you are the best in the very galactic.
Извинявам се - много писах (вие казахте"пишете ни", но ако знаехте какво ви чака нямаше и да си го помисляте). Не казах всичко, което желаех но ще ви изпратя останалото по-късно. Искам само да знаете, че в Бургас можете да намерите най-голям процент Gamers'Workshop-и в цялата страна.
Щях да забравя: изкрено ваш (заклет) геймър от ***Бургас Драгомир Георгиев (ByteMan)***.

отговор

Драго, както ще видиш по нататък, писмото ти се оказа от особена важност. Благодаря ти за всички хубави думи и за застъпничеството. Някои хора наистина са по-твърдоглави, от колкото е здравословно. Но това не е важно. По важно за нас е не да няма никой който не ни харесва, а да има някой, който го прави. За хора като теб колегите ми (най-вече) и аз (доста по-малко) работим понякога до изнемога. Ще направим всичко възможно, за да запазим първото място в класацията ти. Засега поне опасност от рокади няма. Вероятно няма да се появим със картонена опаковка скоро. Не зная от къде Master-ите са докопали тая екстра (признавам - и на мен ми харесва), но поне на тоя етап нещата ще останат каквито са си. Нали и те трябва в нещо да ни превъзхождат в края на краищата. Остани си все такъв заклет фен на GW, а ние ще се помъчим никога да не те подведем. Много поздрави на приятелите ти и на Бургас!!!

писмо

...MIDNIGHT е... Всичко живо спи, дори PENTIUMA,изтощен от жестокото товарене, видеокартата шушука на дъното какви ли здрави светове ще се наложи да рендира, а HD-а леко пристъргва, сякаш омръзнало му това монотонно въртене, нарушаващо спокойствието му, въпреки че с всички сили "реве" да му пусна нещо по-яко за да се развърти както подобава. Да събере очите и обере точките на всички останали I/O устройства...
Сега когато всичко е толкова притихнало, с изключение на музиката, с носталгия си спомням за "онова"време, откогато имам компютър... Всъщност компютър ВИНАГИ съм имал - още от втори клас "Правец 82" стана неизменна част от мебелировката вкъщи... Когато бях в 3-ти клас, ако въобще някой искаше да ми се опре на LODE RUNNER 1 и 2, KARATEKA, SNAKE BYTE... можех просто с детска усмивка да го пратя по дяволите... Дори сега за своите 22 години смятам, че има още толкова много неща, които трябва да се видят... Годините минаваха... XT, ...386, ...486, PENTIUM, P MMX, P2... едва ли скоро ще приключи, сигурно ще си остана "геймърчето" от ония детски години, което гърмеше по германците във "WOLFENSTEIN", докато отвън дечицата си играеха на "стражари и апаши". Ще ви разкрия една малка тайна, нещо като "моята малка тайна", ако е възможно да се нарече тайна. То е по-точно моята малка неосъществена мечта. Да, МЕЧТА, въпреки че някак си нещата сами по себи си изглеждат прекалено прости...
Когато колелото на 3D SHOOTER-а се развъртя през 1992 г., аз станах (и все още оставам) абсолютен почитател на този тип жанр. Да, да, "WOLFENSTEIN 3D"...
По "ония" временца тази игрица ми беше брькнала в джигера и си правеше от него такива миксажи, че дори сега все още чувствам разбърканата си анатомия... Още си спомням как плахо поглеждах от ъглите докато отивах до тоалетната, готов да посрещна предизвикателството на внезапно изкочил фашист... Тази игра гльтна почти година от живота ми - сякаш я въртях безброй пъти, наслаждавах й се тотално, нали разбирате - фен и половина... После дойде "DOOM 1" и сякаш мечта и реалност се сблъскаха и сляха в един уникален прилив на неограничена виртуална фантазия..., НО... По-късно разбрах, че има продължение на така прословутата WOLF 3D - "Spear Of Destiny"... и точно в това може би е цялата "трагедия" - НЕ МОЖАХ да си я намеря и изиграя, а зная че я ИМА... Сякаш някаква празнина е останала оттогава в мен и едва ли може да се запълни, дори сега, когато се очакват такива хитове като "DUKE NUKEM FOREVER", "QUAKE 3" и т.н. и т.н., а "UNREAL" е вече РЕАЛНОСТ..., но просто нищо не може да се сравни с това да натъпчеш с олово шибаните немски задници... (Логично е, че в момента "COMMANDOS" е сред приоритетите ми)!
Знам какво ще си помислите - че съм мръднал, че съм заспал още през '93-та, че искам ОНОВА, при условие че има ТОВА, че... и още много "че"! НЕ, човече, днешните хитове също адски ме кефят, придават несравнима атмосфера и не са ми чужди...
(Тук някой би ме прекъснал с: "Ами играй си тях тогава!"), ...но просто WOLF-а си остава нещо ПЪРВО, самото НАЧАЛО, като "първата ЧИКИЯ", "първия ПЪТ" или "първата ЛЮБОВ" - каквото и да правиш, където и да идеш - те ще останат завинаги в съзнанието като нещо, което те е тласнало към това което си сега или което си искал да бъдеш, дори по пътя да го осъществиш. Нещо, на което си се наситил, но искаш да го повториш в друга светлина. Може графиката (в сравнение с днешните) да е тъпа, музиката да е като от стар джубокс..., но ТРЪПКАТА, хора, ТРЪПКАТА си остава до ДЕН ДНЕШЕН! Това чувствам и ще продължавам да си я търся тази игра, дори след 5 години да я намеря (т.е. изровя от някакви архиви), ще я изиграя с върховно удоволствие, дори да имам ТРИ "VOODOO 2" на дъното, които да драйфат от безочливото ми пренебрежение към тях... Ще си я намеря, мамка му!
Това е моята малка мечта или както казва великият наш поет Христо Смирненски:

"...За въздух жадни са гърдите,
очите молят светлина,
един копнеж, една мечта
гори и се топи в душите
и през сълзи и кървав гнет
през ужаса на мрак студен
разбунен вик гърми навред:
"Да бъде ден! ДА БЪДЕ ДЕН!"

Това е, остава надеждата, а докато тя се превърне в Реалност, ще продължавам да тормозя поредния 3-изнервен екшън, с чувството че извършвам благородни дела...
Желая Ви все така да бъдете СМЪРТ ЗА КОНКУРЕНЦИЯТА, защото СТЕ и това ГО ЦЕНЯ от все сърце. Пишете и ни кефете - вярвам във всички ВАС!
До следващия брой!!! Вече го очаквам...
BYE и поздрави от ***Radnevo State...*** оп-п-п... City!!!
Ваш заклет ФЕН: ***ИВО*** (от провинцията)! 01:10 h.

отговор

Най-подходящия коментар в случая би бил мълчанието. Онова мълчание, което съпътства потреса и преклонението пред гениалното. Благодаря ти приятелю, БЛАГОДАРЯ ти!!! Приеми дълбокият ми поклон!!! За искреността, заради трепета и онова дълбоко чувство, което се заражда някъде там в дълбините на душата, и за което поне аз нямам име. Няма човек, който да произнесе нещо грозно, ако то идва направо от сърцето. Трогнати сме, че ни дари с откровението си. Надявам се, че ще ми простиш - малко съм попременил тук-таме писмото ти и доста го съкратих, но ако го бях оставил "в реални граници" първо: нямаше да ни стигне мястото и второ: конкуренцията щеше да ни обвини в тенденциозност. Не желая повече да скверня с приказки този полет на вдъхновението, до който ни позволи да се докоснем. Когато сметнеш, че си готов пиши ни пак.

Freeman

Обаяние в редакция

писмо

Здравейте образи!!!
Знаете ли, че пиша писмо за първи път, на което и да е списание. Е, не, че не съм искал, ама и аз като вас играя по цял ден, пък и като се има предвид, че спадам към групата на учащите игроманиаци... ами нямам време... Сега по същество - днес отново (за кой ли път вече?) се обзаведох с вашето бебче Gamers Workshop (ама с доста зор). Тук в моето провинциално градче бройките на Gamers Workshop буквално се броят на пръсти... , а ние цъкльовците по клавиатури сме малко повече. Пред РЕП-а обикновено става едно голямо меле и спора в него (мелето, търкала, кеча, боя) в последствие се решава в единствената игрална зала на едно турнирче по StarCraft (не ви будалкам). Винаги става така. Защо не вземете да се погрижите и за тия, които са извън големите и мръсни градове. Аз обаче, ви пиша, за да ви кажа колко много се кефя когато чета GW. Направо изпадам в някакво много странно състояние - нещо като "сатори" - състояние много близко до усещането, че неправилно са те поръсили с амониева селитра или друг вид изкуствена тор (да ме извинява "Каналето"). Ако всички вие бяхте 21 годишни манекенки щях да изкрещя: I love Freeman, Choper, Whisper, Undertaker и всички останали. Да ама не сте и затова ще мина само с ОБОЖАВАМ ви (истината ви говоря). Вижте, зная че вашата работа не е лесна - не мога да си представя как в днешните времена и то в България да се направи такова суперско списание. Затова в никакъв случай не бих ви критикувал - само едно нещо: статията за Омикрон. Трябваше доста time, за да прочета впечатленията на Freeman относно демото Е, това е само дреболийка, нали така?!?!... Писнало ми е от подхвърляния " Ти си много тъп щом седиш пред PC-то!". Спрях да им обръщам внимание след продължително лечение с медицински спирт (+ Sprite). Чудотворния цяр научих от юнския ви брой... P.s. Ей пичове, знаете ли колко мозъчни клетки си заминаха докато надраскам всичко това?!?? Мисля си (когато мога) - що не спра да предозирам мед. спирт (+ Sprite) - май почна да ми се изостря зрението (нали така Freeman).
Чао!
Ростислав Сашев - Alien
гр.Разград

отговор

Ростиславе, не можеш да си представиш дори, колко сме доволни, че сме те накарали да направиш тази първа крачка към изключително здравословното комуникиране с нас. Виждам, че медицинския спирт (+ Sprite) ти е помогнал да преодолееш липсата на разбиране от заобикалящите те непосветени в магията на игрите нещастници. Продължавай с лекарството - скоро ще станеш като орел, брато. Хич да не ти пука. Ако ти потрябва рецептата на още някой подобен цяр, само свирни. За в бъдеще можеш да си спестиш мелето пред РЕП, освен ако не ти прави кеф. Абонаментът е точно за това. Колкото до "сатори"-то, след този брой най-вероятно вашите ще те посадят в градината като зеленчук - толкова е як, че поне месец ще левитираш на половин метър над земята изпаднал в блажена нирвана. Всички сме потънали в скръб, че съдбата ни е скроила този номер да ни подхвърли в лапите на живота в този неблагодатен мъжки облик. Тук вече коментираме евентуално по една от ония (нали се сещаш) операцийки ;)... ама, я, аз по-добре да се откажа, че жената жив ще ме одере. Както и да е - ще го преживея някак. Ще сме щастливи да ни пишеш пак. До нови срещи!

Freeman

писмо

Феновеееееее!J Недейтеееее! Нееееее! НЕ ТРЯБВА да настигате никви западни копелета!J Само това не!J И така сте си добреJ.
Да хората от "..." си разбират от работатаJ))) Те ЗНАЯТ!J И вие нямате никакво право да ги упреквате!JJ)))))) Тяхното списание "..." е мечтата на туристаJ))) То и за друго не става! FEN-O-MEN-СНЕТА сте вийJ))) ... иначе не ми пука колко са дисковетеJ Важното е квото има там да е яко готинооооо;). Аз още не съм ги скивал дисковете деJ щото само след първата страница изпадам в еуфория и просто човек тре'а да напише нещо J)))
Кефя ви се full-max копелетаJ)))) Винце и Водка forever!J Най-хубавото място за офис J е някъде дето има подразделение на "БАЙ ГЕНЧО". Абе сега нещо муза нямам - само жени, коли и компове са ми в главата J Аре като ми доде пак, ше ви напиша ебаси дългия e-mailJ)))).

Vasil 123 J

отговор

Приятелю, Господ да те поживи. С Винце и Водка forever до сто години, че и отгоре. Честно казано, мислех да отворя под раздел "Избрано от Васко" обаче пусто опустяло къде съм наврял по-старите ти e-mail-и... То, в тая редакция как ли човек да открие нещо напоследък. Откак последната секретарка дори не изчака да се дооблече, а се омете с червеното ми Ферари и лаптопа под мишница, оставяйки ме насаме с трипера, гузната съвест и хаоса в редакцията, не мисля ни за жени, ни за коли, ни за компютри. Преди това да ти се случи и на теб - избий си всичките глупости от главата. Пич! Я, най-добре вземи да ни напишеш ебаси дългия e-mail. Или музата те е напуснала за винаги...?

Freeman

писмо

А ето и едно писмо от далечна и братска Русия. Електронната поща бе на английски. Ето и неговия превод:

Здравейте от Workshop,
Пиша ви от Русия. Не знам дали това е добре или лошо (има се предвид живеенето в Русия, бел авт.) , но както и да е. Всъщност, говоря и български, но не съм сигурна, дали ще успеете да прочетете пощата ми, ако я напиша с кирилски шрифт. Бях в България това лято и купих вашето списание. То направи живота ми по-добър през онези дни. Наистина е добро, имам предвид начинът, по който е направено и написано.
Тук, в Русия, си имаме доста списания, които са специализирани в областта на компютърните игри, но аз бях много радостна да намеря българско издание от този тип, което наистина си струва парите, защото така или иначе съм във вашата страна.
Още веднъж ви благодаря и искам да си купя новите броеве от вашето spisanie (единствената дума на български в цялото списание).
Ленора.

отговор

Здравей, Ленора,
Радвам се, че вече сме известни и зад граница. Русия, както се казва, е едно добро начало за нашата интернационална експанзия ;). Оценяваме високо комплиментите, която си ни направила, тъй като имаш възможност да сравняваш нашето творение с това на руските ни колеги. Явно сме на ниво (ей, скромността пак ме е подгонила)
По отношение на получаването на списанието в Русия, работим по въпроса. Засега ще се разпространяваме локално (вижте абонамента) в България.

Groove

писмо

Hi guys,
Смятах да ви напиша нещо супер дълго, ама си викам - заети хора сте, едва ли ви е до четене на някой луд геймър, та ша компресирам мейл-а... малко...
Та първо - закъснението - струваше си, наистина. По време на чакането се принудих да купя конкуренцията и повече няма да повторя грешката си, но не това е важно, а че сте направили пак нещо над другите.
Двата диска много ми допаднаха - ако питате мен предпочитам тях пред 64-те страници. Ще бъде хубаво ако включвате по някой MP3 от саундтрак на някоя игра или нещо подобно музикално (ама в MP3 формат).
Друго - бях ви писал ако може да разширите секцията хардуерни изисканията) и мога само да кажа, че сте го направили по най-добрия начин!!!
Най-ми допадна обаче секцията, Hardware - супер сте се представили там. Ако може за в бъдеще да я направите по-голяма, ще бъде хубаво.
А и в предпоследния брой бяхте включили списък на игрите, които са излезли и които предстоят да излизат и ако може да продължите традицията след брой, два .
За сега само това ***Георги***

отговор

Здрасти,
Както може би виждаш и в този брой сме малко попрескочили мъъъничко сроковете, но какво да се прави. Надяваме се скоро да канализираме процеса, но кой знае. Като гледам, какви заглавия ще излизат не ми се мисли, кога ще имаме време за писане.
Специални благодарности за високата оценка на рубриката Hardware :))). Ще бъда много доволен, ако ти и останалите читатели ми изпратите вашите предложения за теми в нея. Ако имате и някакви хардуерни проблеми, също можете да пишете на електронната поща на изданието. Не обещавам, че ще успея да отговоря на всички, но със сигурност ще помогна на някого.
Ами това е за сега. Като напишеш по-дълго писмо, тогава повече

Groove

писмо

Ще пуснем малък откъс от e-mail-а на нашия читател User 7.
" pri purvo prelistvane (shte ima 10ki takiva) vijdam:
korica: !!!! nov dizain, SSSSSSSSSSSSSSSuper
??? edi kakvo si PC, az imam po dobra oferta
uvod: vuzdishka po sluchai (Da vi e chestit) novia broi, malko (oshte moje)
zluch po razbirachite ot " " , RIP
..
Moje da ste typi, m'a ste I grozni (e aide stiga chetki J)"

отговор

Ще съкратя официалностите, но човече, доста смях падна след като четохме пощата. Благодарности за откровенията. Надявам се с този брой да сме ти изпълнили някой (а защо не и всичките J) желания. TZAR изглежда по-добре от всякога и ако всичко върви наред за следващия брой ще имате ДЕМОТО!!!!!! Ще чакаме нова поща от теб (при това с голям интерес)!

Обратна връзка

писмо

Welcome to the HELL сачми от Workshop-а. Пише Ви PROTOSSMAN, най-големият фен на MASTERGAMES. Причината, поради която "оплювате" MG във всеки Ваш брой, е че те Ви издухаха отдавна като "цунама японско крайбрежие". Наистина са допуснали големи грешки за StarCraft, и вие се нахвърляте да ги оплювате, като муха на мед. Защо? Защото, както казах ви издухаха и продължават да правят това.
На Вас най-много Ви подхожда "Невменяеми неврони". "Неврохирургията страда от липса на пзиенти и сега му е момента да се излекувате. "Невменяеми"? Ами толкова сте се пристрастили да оплювате MG, че хич не гледате своята "Грешка на природата". Добре, написахте за техните грешки, ама нали сте "невменяеми" допълнихте и свои измислици: "Lair-а е "необходим ако искаш да превърнеш Greep Colony в Spore Colony, както и да подобриш Zerglisk в Ultralisk. Вторите се превръщат в ракети". Няколко пъти прочетох NO EXIT за Zerg-ите, но уви, никъде не срещнах точно това (Ваше допълнение). От тук следва, че мога да Ви обвиня, че сте "Невменяеми убийци"-заради медиц.сестра - ХА-ХА-ХА-ХА... - олигофрени.
Единственото хубаво нещо, което сте направили, от както сте мутирали в "Невменяеми неврони" е турнира за StarCraft. Опа, но кои са отишли на този турнир - само Ваши фенове - читатели. Но нали знаете, че който чете простащини, рано или късно става... простак. Не, че искам да обидя Вашите фенове. Някои от тях са ми приятели. За да създадете Вашата "Грешка на природата" са нужни простаци (снимките на последната страница на Вашите мутри, са чисто олицетворение), а който чете простащини - става простак.
От снимката на "шампионите"от броя през октомври ми се струва, че момчето с очилата носи 4-ти диоптър, но след се е взирал в белите надписи на статията на OMIKRON - пак от този брой, сега сигурно се разхожда като... къртица.
Защо Ви е нужно след всяка рецензия да пишете и максималните изисквания? Ох! Щях да забравя, че сте превънали Вашите фенове в... простаци. Ами кодове за игри няма ли да напишете, или смятате, че Вашите читатели са врачки?.
Минутка мълчание.....

PROTOSSMAN

24.11.1998 год.
Б У Р Г А С

отговор

На това писмо ще отговоря по два начина. Единият е цивилизованият добронамерен начин, по който би трябвало хората да се отнасят към себеподобните си, а другият е начинът, който повече пасва на душевната ми постройка и . И тъй:
Уважаеми Живко, когато започнахме да пишем "Невроните", никой от нас не хранеше илюзии относно това, че на всички ще се хареса подобна статия, никой дори и за миг не се е надявал, че всички ще ни разберат правилно. Ето сега отново ще обясня мотивите ни. В България списанията в нашия бранш не могат да разчитат на реклама... единствения начин да се избиват разходите и да се реализира печалба е от цената на самото списание. За това и тя е толкова висока... в нашия случай шест, в случая с MG... седем хиляди лева. Срещу парите, които читателите дават, те трябва да получат обективна, правдива и добре поднесена информация. Недопустимо е за такива мега заглавия като StarCraft и Hellfire да се подхожда с подобна стряскаща некомпетентност. Ние на се плашим от конкуренция, будистката мъдрост гласи: "Благослови врага си, той ти дава възможност да растеш". В прословутия e-mail, който Боци цитира доста тенденциозно и който беше в същност отговор на негов предишен към нас пишеше ако не се лъжа (цитирам по памет), че им пожелавам да бъдат онази конкуренция, която заслужаваме и която ни е необходима. Пожелавах им също така да вземат да се стегнат, защото в противен случай "ще ги издухаме, като цунами японско крайбрежие". Никакви заплахи или нещо от тоя род... просто добронамерена забележка в шеговит стил. Пичовете обаче явно са решили да извлекат и някакви дивиденти от цялата история. Както виждаш в последния си брой те са отбелязали значителен напредък, все ми се струва, че им направихме услуга като ги накарахме да внимават повече. Толкова по тоя въпрос. Признавам грешката си при цитирането на въпросния пасаж... вярно е става дума за това, че Evolution Chamber-а е необходим за превръщането на Creep Colony в Spore Colony, но не този елемент от статията всъщност критикувам. Извинявай, но ако ти си срещал все пак някъде Ultralisk, който да се е превърнал в ракета, ще приема съвсем невъзмутимо и безпрекословно всичките ти забележки. Вероятно си бил доста разстроен, за да наречеш простаци читателите ни, някои от които, както сам признаваш, са ти приятели. Всеки, който има такъв самоотвержен почитател е за завиждане, жалко, че не ни обичаш и нас толкова. Подминавам коментара ти относно мутрите ни на последната страница. Сега за турнира. По псевдонима ти виждам, че си почитател на StarCraft. Имаше и играчи от Бургас, които се представиха повече от достойно, ако познаваш някой от тях попитай го какви са му впечатленията. Позволи ми да отбележа, обаче, че забележката ти относно единият от победителите (Ники) е най-малкото неучтива... това е един много приятен и симпатичен геймър, който заедно с колегата си заслужено грабна титлата. И като последно... никъде в списанието няма рецензия, под която да са изброени МАКСИМАЛНИТЕ изисквания. Остани със здраве и приятни мигове пред компютъра!
А сега ето ги и думите, които изгарят като живи въглени съзнанието ми:
Здравей или по-точно заболей непрокопсанико! Господ най-сетне чу молитвите ми как ми трябваше една такава малоумна жертва като теб, за да изпусна парата. Добре отишъл в отбора на губещите. Ти да не си хванал глаукома (това за сведение на тъпанари като теб е "перде") или съвсем си се сдухал от четенето на MG. Какъв диоптър ти е необходим, за да видиш скапаните бъгове в статията на любимците си. Много добре се подразбира от идиотското ти писмо чии читатели са простаци! Какъв си ти бе нещастник, какво си се надул като балон с тоя бомбастичен прякор PROTOSSMAN. Защо не дойдеш, за да ти нарита задника момчето с 4-те диоптъра. Дори и да е сляп като къртица едва ли ще му отнеме повече от 8-9 минути. Да не говорим, че има и доста други кандидати... нали знаеш... онези дето ги наричаш простаци. До мен в момента има един мераклия, който така ти е набрал, че после поне година няма да можеш да си седнеш на гъза!!! (както той самият се изразява). Можеш да го видиш на страниците на предишния брой... симпатягата с Fallout-а. Чудя се поради каква "грешка на природата" си се пръкнал, за да разнасяш вонята си из този иначе така прекрасен град. Приятелче - нямаш идея с кого си се захванал, за теб живота от тук нататък е NO EXIT. Чудя се дали приятелите ти (ако сега все още имаш такива) не се разхождат около теб с противогази. Що не се прекръстиш на ULTRAROCKET или MISSILISK, за да си в тон с MG, шут такъв? Нима си мислиш, че можеш да се наречеш Геймър и да скимтиш, че в списанието ни няма кодове. То е ориентирано главно към ИГРАЧИТЕ, смотаняко!!! Чети си любимото MG и не припарвай повече до GW, потръпвам от погнуса, че списанието, заради което превръщаме нощите си в дни попада и в твоите скверни ръчички. Колкото до Омикрон когато търсиш и експериментираш, вместо да ползваш готов модел, грешките са неминуеми, но това е нещо., което недорасляк като теб едва ли може да разбере. Вземи се гръмни, а ние ще дойдем да плюем на гроба ти, прасе такова. Тук на омразата отвръщаме с омраза. Ако някога ти дойде ума в главата, заповядай пак... ще те посрещнем с отворени обятия, защото и в двата варианта на отговора сме искрени (шизофренията яко ни е друснала... нали сме НЕВМЕНЯЕМИ). Дотогава си спести епилептичните напъните да ни пишеш. Следващия път няма да съм толкова доброжелателно настроен...

SSSSSPEED

NETBG

NTERNETTT

NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

АБОНАМЕНТ

kam N. 1213 3 месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел.(02) 9806829, 971 3081, 700490

WORKSHOP

издател
"баев" еood

редакционна колегия
ангел видов - chopper
диян димитров - freeman
илиян илиев - whisper
юлиян калдерон - groove
мирослав миков - undertaker
николай дончев - wingman

разпространител
"дженевра" еood
тел. (02) 9713081, 700490

специялни благодарности на
красимир семерджиев - yeti

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2
тел. (02) 9806829, 9807245
e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

декември '98

gamers' workshop